www.domo.tsx.org

DOMO

Número 7

Año 5

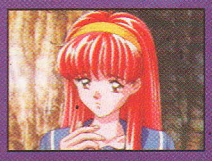
LA GENERACIÓN DE AFICIONADOS A LA ANIMACIÓN E HISTORIETA JAPONESA

Junio 99

POSTER EN COLOR

MÉXICO $17.00 PESOS

Tokimeki Memorial



Mercado Entre Particulares
Asi no es la cosa
Wish
Golden Boy
¿Aprendes a Dibujar?
Slam Dunk
Silent Möbius
Cherry Project
Sailor V
Parodio
Mascota Robot
¿Son o no son?
Manga vs Prosa
Partners
Mascotas en el Anime
Ecos de la CONQUE 99

BURN-UP EXCESS

* DOMO5 6 *

MOLO COMICS

molocomics@yahoo.com

Río Churubusco #357
Col. Unidad Modelo
Tel. 582-4530

Pericoapa
LOCAL I-10

ANIMAGIC

Plaza Acoxpa #554
Local 5 Villa Coapa
Tel. 678-0697

Capitulos finales de Sailor Moon

LOS FINALES EN MANGA

Capitulos finales de Caballeros del Zodiaco (Saga de Hades)

Capitulos finales de Ranma 1/2

ATENDEMOS Y ENVIAMOS PEDIDOS A CUALQUIER PARTE DE LA REPUBLICA MAYOREO Y MENUDEO

Ejemplar 56 Junio 1999 año 5 #7

http://www.domo.tsx.org

Visítanos en internet

INDICE

3 este índice
4 Editorial
5 Mercado
6 Compra-Venta
7 Asi no es la cosa
8 Tokimeki Memorial (PlayStation)
10 Wish
12 Burn Up W
14 Golden Boy
15 ¿Aprendes a Dibujar?
16 Slam Dunk
21 Silent Möbius
22 Cherry Project
23 Sailor V
24 Parodio
25 Patlabor Real
26 ¿Son o no son?
28 Manga vs Prosa
30 Partners
32 Mascotas en el Anime
34 Ecos de la CONQUE 99

SOMOS TODO OIDOS

5388-5205

Llamar no tiene costo (excepto si es Larga Distancia) haz comentarios y sugerencias a la revista DOMO

LINEA DOMO

Lunes a Viernes de 8:00 a 22:00
De cualquier parte de la república marca:
01-5388-5205, ¡LADA te cobra 50% menos de las 20:00 hrs en adelante!

DIRECTORIO

Direción General
Valente Espinosa Islas
Edición
GladisPérez Avelino
Coordinación Técnica
Rolando Cedillo C.
Arte
Sergio Pérez Segovia
Jose Luis Belmont
Colaboraciones
Yonatan Gomez Uribe.
Israel Jacal
Tania Fabiola G.
Marcel Rhyber
Hikaru Segura Kato

ANUNCIOS GRATUITOS

Envía tu anuncio de hasta 15 palabras. Por correo al APARTADO POSTAL 78-004 México D.F. 07700 Y AHORA TAMBIEN POR INTERNET, visita nuetra página WEB.

Se permiten anuncios que involucren videocasetes, bajo riguroso intercambio, o que sean gratis, sin que exista dinero en la transacción. Lo mismo opera para audiocasetes, figuras de resina o modelos a escala. EVITEMOS LA PIRATERIA

Nos reservamos el derecho de aplazar o no publicar anuncios a nuestra discreción. Al tratarse de anuncios particulares no podemos avalar la calidad de los productos ofrecidos.

Ahora ya puedes colocar tus mensajes gratuitos por vía internet, visitando la página de DOMO, en todo caso tu número de teléfono es indispensable y también publicamos tu dirección de correo electrónico (e-mail).
Además te puedes dar de alta con nuestro sistema de "*majorDOMO*" para que recibas correo cada vez que la página DOMO sea actualizada, visitanos en:
http://www.domo.tsx.org

Correo electrónico

doomo@geocities.com

¡Escribenos! Correo de papel

Apartado Postal 78-004
México D.F. CP 07700

Precio al Público $17.00 DOMO es una gaceta mensual editada y distribuida por aficionados y para aficionados a la animación e historieta japonesa. Eje Central Lázaro Cárdenas #205 Col. Vallejo CP 07870 Teléfono 5388-5205.
Toda correspondencia enviarla al Apartado Postal 78-004 México D.F. 07700.

Registro ante la Secretaría de Gobernación, Número de Certificado de Licitud de Título # 9328 y Certificado de Contenido # 6514. Reserva al Título en Derechos de Autor #9328
Impresa en Ampersand & Publicidad. Margarita Maza de Júarez. Col Patera. México D.F.

Reportajes Especiales de corresponsales en (Tokio) Japón, (California) E.U. y Europa afiliados a las redes AnimeNet ™

Las imagenes, títulos y marcas son propiedad de sus respectivos autores y representaciones legales.
Los artículos presentados son responsabilidad de sus respectivos autores.
No nos reponsabilizamos por las ofertas en los espacios publicitarios.
Todos los derechos reservados, se prohibe cualquier forma de reproducción total o parcial del material publicado en este número.

SOLO USAMOS AMD K6 2 PROCESSOR 3DNOW!

Editorial

por Valente Espinosa

Agradecemos a nuestros amigos en varios estados de la república mexicana, sus cada vez mas tangibles esfuerzos por consolidarse como promotores de una afición, y el incluirnos en su estandarte como el concepto inspirador. Esas muestras de que se puede estar unidos son loables y muy aplaudibles, pues benefician a quienes les rodean.

Gracias a esos esfuerzos, estamos participando vía telefónica en estaciones de radio y televisión de algunos estados de la república, lamentablemente no ha habido oportunidad en la capital, por razones que ya había citado en un pasado editorial dedicado a la radio.

Los aficionados que cuentan con espacios en programas diversos en estaciones regionales, nos invitan repetidamente a colaborar con nuestra sección-cápsula de cinco minutos conocida como Bosque Bonsai, espero que próximamente nos escuches en tu radio.

Hace poco se corrió un rumor por internet, en grupos de discusión de anime, y desde Venezuela llegó el mensaje que Canal 40 en la ciudad de México, transmitiría en la noche, Neon Genesis Evangelion, lo cual fue un rumor malsano que provoco la inquietud de un tema ya muy gastado, solo debo concluir que si alguien gusta mucho de esa serie, esta disponible y a la venta en videocasete en muchas tiendas de comics, ya dejen de pretender que llegue a la televisión gratuita.

En otra nota, hemos seguido recibiendo felicitaciones por la amplia extensión y detalle de los artículos aparecidos recientemente, así que el crédito es de quien los firma principalmente, DOMO solo ha sido el punto donde los que saben, comparten con los que quieren saber. Es mejor que esa información se traduzca como conocimiento en tu mente, teniéndote preparado para cuando encuentres materiales y productos de esas series de manga o anime. ¿Que reportajes te han gustado mas? Pues en una cartita háznoslo saber, ¿si?

DOMO en internet (http://www.domo.tsx.org) se ha consolidado como un complemento, es el medio por el cual tenemos la mayor cantidad de participación, en nuestro club virtual, en nuestra lista de distribución de boletines, en nuestra sección de sonidos, y mas secciones que redondean este concepto de intercomunicación.
Te hemos acercado al internet desde cursos básicos gratuitos, hasta promociones en establecimientos de café internet, todo con la intención de "**ser digital**" cada vez mas. Y eso se nota, por ejemplo, tiendas mexicanas que te ofrecen comunicación a sus direcciones de correo electrónico, o las que te ofrecen catálogos de productos en páginas web, es parte de la evolución y quienes estén participando hoy, están avanzando mucho. Si tu no eres digital todavía, no deseo inducirte la desesperación de estar todavía relegado, solo te diré que una tendencia peculiar es que 7 de cada 10 personas, prefiere entrar a la red, que ver televisión.

Por cierto, se ha estrenado la película THE MATRIX, (http://www.whatisthematrix.com) y la menciono pues en una entrevista hecha al director de la película, confiesa abiertamente haberse inspirado en distintos títulos de anime para muchas secuencias que realizó en la cinta. Mis compañeros del equipo DOMO como Mario Vargas, Jose Luis Belmont, así como Erick y Eduardo, reconocen que **Ghost in the Shell** fue la que mas elementos aportó, yo les comento que el escape de la chica, saltando desde una azotea, rompiendo una ventana y cayendo por las escaleras es reminiscencia de Bubblegum Crisis, donde la cantante Vision sorprendida en un descuido, se arroja al suelo de espaldas con su arma apuntando a la posible amenaza. (despues Adam Warren tambien realizó una secuencia similar de chica en paños menores y con pistolas, cayendo de espaldas por las escaleras en el comic GEN13) Pues bien, un aficionado con horizontes amplios ve de todo, recomiendo ampliamente esta película.

¿Te han regañado por tu afición al anime?, ¿te han tirado a la basura o quemado tu colección de historietas japonesas? después de haberte comprado ese libro de ilustraciones, ¿te han advertido que constates a ver si ese libro te dará de comer durante el mes siguiente?

Algunos regaños son justificados, en la esencia de no desprenderse de la realidad (no te claves tanto), otros son producto de fanatismos en contra de esos productos de culturas orientales de filosofías tan distintas a las de este lado. Recuerda que el ignorante, por instinto, ataca lo que no conoce o lo que no comprende o peor aun, cuando se deja manipular por alguien le dice que eso malo.

Si sabes o has vivido anécdotas como las arriba descritas, NO se las mandes al Show de Cristina, mejor escríbenos a DOMO y compártenos esas experiencias. Si nos lo pides, omitiremos tu nombre al publicarlas.

Solo te recuerdo que llenes tu vida de variedad, practicando algún deporte, has de las frutas de temporada tus golosinas, lee algún buen libro y descubre las fuentes de inspiración que han originado muchas de las historias que ves en el manga y anime, di no a las drogas, y motívate cada día para alcanzar una nueva y pequeña meta. Al cumular muchos pequeños logros, te llevarán a un gran logro.

Nos vemos ahí, donde el futuro se hace presente.

¿Que articulos y reportajes te han gustado mas?
¿Quien es tu articulisa preferido?
Queremos conocer tu opinion.
Llamanos a la línea DOMO y opina.

5388-5205

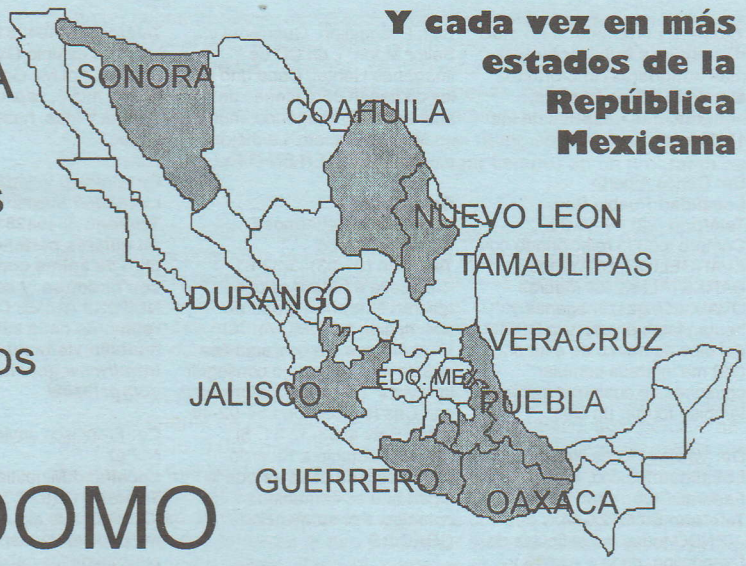
También por correo electrónico en:
doomo@geocities.com

DISTRIBUCION

DOMO EN TU ESCUELA

Algunas cooperativas escolares tienen DOMO, búscanos, y si aun no estamos ahí, recomiendanos, les atenderemos con gusto por teléfono.

Y cada vez en más estados de la República Mexicana



Linea DOMO
Atención Nacional
015-388-5205

Compra Venta Entre Aficionados

Cesar I.G.
Goméz Palacio Durango
Tel (0117)143200
Compro Películas en ingles de Ranma ½ Big Trouble in Nekonron China!, Nihao My concubine, ojo que sean ORIGINALES y busco el manga de Saint Seiya contra Hades, ORIGINAL, di no a la piratería y recuerden; Come Sushi, Sueña Anime y toma Kame-Cola

Rocío Ayusa Gomez (Ayako)
México D.F.
Tel 55308907 y 55385055
URGE! El chavo que se disfrazo de Great Sayaman en la CONQUE el pasado 30 de Abril, comunicarse conmigo diario de 2:30 a 10:00pm

De: Javier Carreon Negrete
Localidad: Poza Rica, Veracruz
Teléfono 8228500
Busco gente de Poza Rica, Veracruz que desee formar parte de un grupo de suscripción a DOMO. Hablar de 9:00 a 2:00 y de 22:00 a 23:30. De preferencia contactar por e-mail a iori_yagami1999@yahoo.com

De: Victor y David
Localidad:México D.F.
Teléfono 55-38-92-24
Vendo: imagenes (mas de 10,000), videos (mas de 1,000 mov, avi,mpeg y rm), screen saver´s, lyrics de cualquier Anime y mp3 de Anime y normales o cambio por CD´s relacionados con ANIME pedir con Victor o David

De: Victor Hugo
Localidad:D.F.
Teléfono 52-28-31-06
Compro o regalenme cualquier guía de Fianal Fantasy VII excepto la de Versus Book´s comunicarse al: 53-28-31-06 de 8:30 a.m. a 15:30 hrs.

De: D.S
Localidad: Guadalajara Jalisco
Teléfono (013)1219263
Escribanme alguien que les guste el anime en Guadalajara por la col. Chapalita y formar un grupo para suscribirnos a DOMO !Compro! Peliculas (norm. y h) de Neogenesis Evangelion,Ranma,Sailor Moon o de cualquier serie de anime y de Bakuretsu Hunter ,por favor que el costo no sea muy elevado.Mi mail es Frodo11@starmedia.com por favor

De: Fabricio
Localidad: Mexico
Teléfono 57889679
VENDO Reproductor DVD con tarjeta decodificadora dxr2 de tercera generación Marca Creative Labs para computadora personal, favor de comunicarse en la tardes o enviar mensaje.

De: Mónica Barrera
Localidad:mexico. d.f.
Teléfono 1-85-62-48
COMPRO, numeros de DOMO atrazados, a tratar. y para los fans de macross-robotech, propongo reunion para conmemorar caida del SDF-1, cominiquense!!!

De: José de Jesús López Cisneros
Localidad: Guadalajara, Jalisco
Teléfono 01(3)686-12-27
Compro DVD'S de Anime que no sean los Dragon Ball Z y El Juego De Macross VF-X de PlayStation (Solo originales y Nuevos).

De: Sergio Anaya
Localidad:México, D.F.
Teléfono 56-07-96-74
Regalenme imagenes hechas por Masakasu Katsura, en especial una que hizo de goku y que apareció en DOMO de septiembre y octubre del 96.

De: Cris R
Localidad: Villahermosa, Tabasco
Teléfono 54 02 48
Por favor, alguien que quiera formar un grupo para suscribirnos a DOMO aquí en Villahermosa; por favor comuníquense conmigo por las tardes al 54 02 48 (en Atasta)

De: diego
Localidad:mexico df
Teléfono 6769672
hola a todos quiero pertenecer a un club de anime tengo 16 anos y además tengo mucha experiencia en esto y conozco a otra gentes que le gustan el anime

De: CARIDAD VALENZUELA
Localidad:D.F.
Teléfono 55234272
si quieres unirte a un club de anime en la ciudad de México, comunícate con nosotros nos reunimos cada sábado, ven y conócenos VENDO o CAMBIO OVA`s de RANMA 1/2, TENCHI MUYO, OH MY GODDESS!, y otras.

De: hugo (yugosama)
Localidad:guadalajara
Teléfono 6557746
cambio fotografias de cosplay (disfrazados) de todo tipo, compro manga de battle angel alita numero 3 parte siete de la viz

De: Enrique Caballero Perez
Localidad: Morelia Michoacan
Teléfono (01 43)16-47-79
Compro todo lo que sea manga, de todos los tipos, tambien compro todo lo que se refiera a ranma 1/2(mangas tarjetas figuras, etc.). Me urge terminar la coleccion de tarjetas de IMAGICS y el album de EDITORIAL NAVARRETE.

De: Alberto Isaac Múgica Cerón
Localidad:México D.F
Teléfono 56-75-30-55
Compro mercancia de Macross (cualquier saga)y de Ranma 1/2 .¡ Gracias !

De: Shiba Midoh
Localidad: Mazatlán, Sinaloa
Teléfono 016851937
Compro mangas de Macross 7 Trash originales y en japones, si eres fan de Macross contactenme

De: Martin Ciro González
Localidad: Queretaro, Queretaro
Teléfono 22-21-31
Hola!! me gustaria contactar a chavos o chavas(de preferencia) ke les guste el anime,tambien compro las peliculas de Evangelion a buen precio,favor de enviarme un mail, se despide su amigo tapion-broly(#sailorfans)

De: Luis Francisco Castro R.
Localidad: Tlalnepantla, Edo. Mex.
Teléfono 53103661
AUXILIO!!!! Necesito el manga #2 de Neogenesis Evangelion, el que fue sacado por Norma Editorial en España, o sea en español, si lo tienes te lo compro, te lo compro a buen precio, pero no te emociones. Interesados llamenme

De: BENLLY
Localidad:PUEBLA, PUE.
Teléfono (01 2) 242-13-95

Compra Venta Entre Aficionados

quisiera pertenecer a un club de otakus, y quiero conocer mas amigos(as) aficionados al anime, tengo 14 años, comunicarse despues de las 17:00 hrs.

De: Carlos Alberto
Localidad: Puebla Pue.
Teléfono (22) 44-45-29
Compro todo lo relacionado con EVANGELION, SLAYERS y DARKSTALLKERS (figuras, OVA's, mangas, imagenes y hentai) tambien compro DOMO del mes de marzo de este año (99) me interesa cambiar opiniones de cualquier anime y tambien formar un club.

De: Vatzlav Flores Hernández.
Localidad:México, Distrito Federal.
Teléfono 5-759-24-64
VENDO todas las películas de Evangelion, de la 1 a la 13 y End of Evangelion, pero solo tengo un ejemplar de cada una, ya que formaban parte de mi colección particular.

De: Guillermo Alvarez
Localidad:mty.n.l.
Teléfono 01 833 -908 21
compro diccionario español-japones, japones-español por favor regalenme letras de las canciones de ranma . compro cosas de evangelion. Vendo playera de SAINT SEYA talla 14, libro de sailor moon/guerresa magicas de mixzine num. 3.
compro domos atrasados.

De: Jesus Gutierrez Sanchez
Localidad: Puebla de los Angeles (Caidos!!!!)
Teléfono 452839
Me encantaría poder comprarle a alguien el manga #1 de Dragon Quest! si alguien lo tiene y lo quiere vender pues avíseme por favor. Si alguien sabe si El Planeta D'Agostini de España lo saco en español (como lo hizo con DragonBall) pues digamelo por favor. Gracias!

De: Fco. Jonathan Balderas V.
Localidad: Córdoba Veracruz
Teléfono (2) 716-28-08
Quisiera formar un club de anime por estos rumbos interesados contáctenme a partir de las 7:30pm

De: Rodrigo
Localidad: León/Guanajuato
Teléfono 12-12-42
Necesito urgentemente 2 chicos o chicas que quieran subscribirse a DOMO... en especial chicas, je, je.

De: Sergio Ortíz Velázquez
Localidad:México, Distrito Federal
Teléfono 55-49-48-38
VENDO CD's de animacion, tengo de Ranma 1/2, Dragon Ball, Evangelion, Guerreras y Sailor Moon, y un CD de imágenes Hentai, Cada uno de los cd tienen 650, megas de animaciones, imágenes, música en MP3, midis, etc. La mejor calidad, SOLO EN EN D.F.

De: PATY
Localidad:villahermosa, tabasco, méxico
Teléfono (01-93)53-32-61
Se busca a personas que quieran formar un grupo de suscripción a DOMO en Villahermosa, ya que aquí nos cuesta mucho trabajo conseguir la revista. Favor de comunicarse con Cris R al teléfono 54-02-48 o con Paty al 53-32-61. Si alguien contacta a Ricardo Allan, les pido de favor que le digan que se comunique conmigo. Por su atención GRACIAS

******NOTA DEL EDITOR: DOMO UNE A LA GENTE AFICIONADA ¿BUSCABAS A ALLAN?, AQUÍ ESTA:***

De: Ricardo Allan Lee Lopez
Localidad: México Distrito Federal.
Teléfono 56 04 97 96
Regalo letras de todas las series de anime que se han trasmitido por la t.v. mexicana interesados favor de hablar por tel. de las 9 P.m. a 11 P.m.y preguntar por Ricardo.

De: Caballero Dorado Goku
Localidad: Edomex
Teléfono 0158380802
Vendo mangas, cd's, domos atrasadas, todo original y a buen precio, en Junio iremos a las convenciones de Ozumbilla, Queretaro,Guadalajara, Monterrey, Morelia y Colima, si buscas algo en especial llamanos y nosotros te lo conseguimos. Gracias.

De: Oscar Zenteno Gonzales
Localidad: Mexico D.F.
Teléfono 55-92-73-06
Vendo o cambio animación japonesa en cassetes (peliculas, ovas, capítulos, etc)

De: JUAN CARLOS
Localidad:CHIAPAS
Teléfono (01961)4-2804
yo compro el video de sailor moon hentai pero no se equivoque no me refiero a la parodia venus 5; o cuealquier video hentai hablar al telefono (01961)4 28 04 por lo regular estoy de 3 a 5 pm

De: Alba Amezquitas Quiriarte
Localidad: Naucalpan DF
Teléfono 52910589
Quiero unirme a algun club de anime por el rumbo de Naucalpan, llamenme si?

De: CARIDAD VALENZUELA
Localidad:D.F.
Teléfono 55494281
Vendo o cambio OVA's de Ranma, Ah! My Goddess, Tenchi muyo, capitulos de TV de Ranma y mas, hablar por las tardes.

De: Caridad Valenzuela
Localidad:México D.F.
Teléfono 55494281/55234272
Si quieres pertenecer a un club de anime comunícate con nosotros, y se parte de NOTORII ANIME CLUB, nos reunimos cada sábado, también visita nuestra pagina: http://www.geocities.com/Tokyo/Spa/9309/

De: Francisco Javier Alvarez Nuñez
Localidad: Minatitlán, Veracruz
Teléfono 01(922)3-92-30
Quisiera que alguien por ahí me pudiera vender, o donar, la pelicula de los caballeros del zodiaco contraatacan original, en el mejor estado posible y a un precio accesible por favor. También pueden contactarse conmigo los que quieran para tener amigos por correspondencia asi que pueden escribirme a:
calle 25 mz. 19 no. 21 colonia Petrolera, Minatitlán, Veracruz C.P. 96850.
Hasta luego y gracias domo.

De: Rene Cervantes
Localidad: Queretaro, Qro.
Teléfono 01(42) 17-21-41
Compro peliculas H de Dragon Ball z, Sailor Moon, Ranma, y Evangelion.Tambien Intercambio imagenes N y H de las mismas series

De: Jose Guadalupe
Localidad:MEXICO
Teléfono (5)7-88-54-22
Me gustaria que me vendieran videos originales como de ranma,evangelion,Macross o de cualquier otro anime pero por favor que el precio no sea muy elevado.

De: PATY
Localidad:villahermosa, tabasco
Teléfono (01-93)53-32-61
Agradecería que me proporcionaran información sobre cualquier anime japonés. Estaría profundamente agradecida.

De: Jorge Aleman Cruz
Localidad: Mexico D.F.
Teléfono (5) 590-65-60
Vendo CD de Magic Knight Rayearth Best Collection precio a tratar.Comunicarse por e-mail o por telefono.

De: Víctor Salgado
Localidad: Naucalpan/México
Teléfono (01)5349-1187
Estoy buscando el CD de Robotech, Perfect Soundtrack Album, edición del 10º aniversario y también las OVA'S de Macross II en Español, espero me puedan ayudar

De: Carlos
Localidad: Mexico DF
Teléfono 5583-2740
Hola !!! He vuelto ! A todos aquellos que quieran conseguir Fans subs o peliculas de Animacion asi como juegos de Video, imagenes !!! Ya regrese ! Ahora con demasiados titulos para todos sus gustos. En juegos Evangelion para Play Station y Saga Saturn, Sailor Moon Collection para PC, Guerreras Magicas para Sega Saturn. Baratisimos ! No pierdas la oportunidad !! Que esperas ??? Fans subs de Evangelion !!! De todo. No dudes en llamarme.

De: Abraham Ruiz (arv)
Localidad: Mexico d.f.
Teléfono 53-58-94-78
Vendo o intercambio todo lo que este relacionado con la animación japonesa (series completas o capítulos, películas, ovas, compac disc, libros de arte, mangas en español y japones, revistas especialisadas nacionales e internacionales, libros de arte, playeras de cualquier imagen, mantas, posters, barajas, targetas, etc)de cualquier serie.Hablar apartir de las 9:00 pm

De: Abraham Ruiz Velasco
Localidad: Mexico d.f.
Teléfono 53-58-94-78
Vendo todo lo relacionado con animación japonesa original y hago playeras en airbrush (cualquier imagen)

De: DARK SHADOW
Localidad: Mexico D.F.
Teléfono 5-6075564
COMPRO, cd con canciones mp3 de anime, o cambio por programas de PC, como son SailoR Moon SS, Strip Poker de Rei, Emulador de Playstion... de preferencia mandar un e-mail si eres de provincia.

De: Jesus Gutierrez Sanchez
Localidad: Puebla, Puebla
Teléfono 2452839
Pongo a disposición de todos aquellos que se puedan subir a la nube voladora mi extensa colección de Anime (mas de 300 titulos) chequenla en members.xoom.com/Proy_Animate/ todo depende de uds!! Los invito a trabajar en bien de la comunidad aficionada al anime (tomense un segundito para leer la pagina "Colabora") Gracias! y pórtense bien!!!!!

De: Paris "Shingo" Mena
Localidad: Mexico D.F.
Teléfono 5-535-11-36
Interesados en formar parte en un ambicioso proyecto de animación , necesitamos dibujantes , guionistas , etc. comunicate con: Paris Mena : aparis@infoabc.com Barry Espinosa : barrygon25@yahoo.com ¡¡Contamos con tu apoyo!!

De: roberto jorge leynes loaiza
Localidad: Cd Madero Tamaulipas
Teléfono 26-00-29
super paquetazzo hentai ! consta del numero 2 del creador de dragon pink itoyoko "leche explosiva",ademas del numero 15 de "shirality" de satoshi urishara,un numero de angel de u-jin todo por el miserable precio de 170 pesillos . de preferencia que sean otakus de tampico cd madero o altamira pueden comunicarse con juan carlos al 26-00-29 o con, jorge l. al 27-09-36 de lunes a domingo despues de las 4:00pm

De: Iván Oro Yu
Localidad: Panamá, Panamá
Teléfono (507)214-8569
¡CONCURSO DE ATLANTIS SAGA! Esto es para descubrir buenos dibujantes para el guión de la primera temporada. Los premios son los CDs de Virtua Fighter y Street Fighter Zero. EL concurso finaliza en noviembre 21.

De: DIEGO ANTONIO
Localidad:mexico DF
Teléfono 6 76 96 72
deseo pertenecer a un club de animación japonesa en el DF
por favor llamen me en las tardes

De: Daicon Corp.
Localidad: Cd. Lerdo Dgo.
Teléfono 25-05-34
Invitamos a todos los otakus de la Comarca Lagunera a formar parte de un interesante proyecto sobre animación y algunos otras temas como: Juegos de Rol, Videojuegos y la Sci-Fi, si te interesan estos temas no dudes en hablar de 7 a 9p.m. con Hector también vendemos o intercambiamos videos,Cds, etc.

De: Alejandro Gutierrez Lizardi
Localidad: Puebla
Teléfono 245-65-06
Cambio mp´s de series conocidas, tambien compro videos de Ranma ½ formato vhs , contactenme a mi mail.

De: Juan Carlos
Localidad: Mexico D.F.
Teléfono 52738619
Vendo pelicula de Saint Seiya original en español (Abel), el soundtrack de Abel, la manga 18 tambien de Saint Seiya y un muñeco original de Bandai (Libra). Los doy a buen precio

De: Daniel Diaz Diaz
Localidad: Puebla, Pue.
Teléfono (01-2) 244-67-72

Esporádicamente resurgen aficionados, solos o en grupo, que se motivan para realizar recolecciones de firmas para diversos propósitos.

Hace poco eran los aficionados a Neon Genesis Evangelion,

Ahora y por segunda vez (la primera fue hace unos tres años) surgen nuevos aficionados con el deseo de solicitar a una televisora que mande a producir los episodios restantes de la serie Caballeros del Zodiaco, específicamente la Saga de Hades.

En DOMO hemos publicado ya tres veces la carta de TOEI JAPÓN, en la que nos explican que, la serie solo quedo en 114 episodios.

Esto lo hicimos con la finalidad de evitar que los vivales defraudaran a los deseosos fanáticos, pues en varios lugares aparecieron los que aseguraban tener el video con los episodios de la *Saga de Hades*, era tal su fervor en asegurarlo, que nos daba la impresión de que se trataba de un defraudador con notables capacidades histriónicas o de un ignorante aficionado que tenia mas fé ciega, que conocimiento tangible.

Pues nos llegamos a enterar de muchas personas ingenuas que dieron el dinero que solicitaban estos esquilmadores, pues ahora era con la advertencia y amenaza en contra de los que los cuestionábamos, pues solo traerían el video a aquellos que les creyeran y lo reservaran con anticipado pago en efectivo. ¿Que creen? A estas personas ya no se les ve por ningún lado.

Luego, empezaron a llegar los mangas compilados de la historieta, la cual SI es una obra completa, y en ella se pueden dar cuenta de que es lo que continuaba después del termino de la serie de TV.

Volvemos a insistir, la serie de TV, fue realizada en base a la historieta (manga) y como en México lo primero que conocieron de Caballeros del Zodiaco fue por la TV, pues hay la falta de entendimiento que, la historieta es la obra base original.

Ahora bien, en Japón, la serie de TV, Caballeros del Zodiaco fue descontinuada por falta de rating, el qu eponia el dinero para su produccion era la poderosa juguetera Bandai, sucede que empezó a vender menos y menos los juguetes de los personajes de esa serie, por lo que decidió dejar de patrocinarla, todo esto sucedió en 1986. Hoy en 1999 ya nadie se acuerda de esta serie (en Japón). Por lo que hay absolutamente cero interés en realizar los episodios faltantes.

A menudo me encuentro a aficionados que, por ignorancia de las mecánicas de producción del anime, se les hace muy fácil sugerir como deberían de hacerle las televisoras para obtener mas programas de animación japonesa, o como programar sus tiempos, etc. Bueno, soñar no cuesta nada, pero el dia que entren a una televisora, en vez de buscar al actor o actriz del momento vayanse al departamento de contabilidad y enterense.

Luego por tener información incompleta obtenida de otras fuentes nada confiables, (e indiferentes a las inquietudes de los lectores) los aficionados hacen conclusiones que aparentemente serian lógicas y viables, la que nos hemos venido a encontrar recientemente es esta:
Pedirle a una televisora mexicana, que vaya a Japón y pague para que le realicen los capítulos restantes de Caballeros del Zodiaco y que las transmita aquí, y ese seria un buen negocio, ¿verdad? ¡PUES NO! ¡tache!

La respuesta corta a ese planteamiento es, ¡olvidalo!

La respuesta no muy larga es esta:

Son muchas las razones que hacen polvito esa teoría, vamos a suponer que las cosas si se pueden hacer como los aficionados sugieren:
Primero seria la compra de los derechos, que todos, o la mayoría saben, son muuy caros, y cuando digo caros, me refiero a muchisimo dinero. Y por favor no empiecen a preguntar cuanto dinero, por que la recolección de firmas se podría convertir en cooperacha masiva, y a nada llegarian.

La única ocasión que se vio en este país una cooperación publica ha sido en la expropiación petrolera (el telemaraton no cuenta, la mayoría cooperaron empresas) y en ambos casos fue para una causa noble.

Nota: te reto a que me escribas y me digas en que año fue la expropiación petrolera, así demuestras que no solo vives pegado a la tele. Ya de pasadita entérate de cómo estuvo esa coperacha monumental y date cuenta y razón de que cuando hay cosas importantes, se hacen acciones importantes, ¿de acuerdo?

Pero digamos que logramos se compren los derechos de una serie vieja y olvidada, lo que sigue es mandarlo a realizar, se necesita mucho mas dinero y no con los mismos resultados.

Ya que tienes tus escasos 19 episodios, regresarse corriendo a México para transmitirlos al aire, y acabárselos en un mes, y luego para recuperar tan solo los gastos de los derechos, se necesitaría repetirlo unas 40 veces para rellenar con anuncios comerciales, para apenas recuperar el pago de los derechos, todavia faltaría recuperar la inversión de produccion, ademas, te aseguro que a las 4 vueltas de repeticion el rating sera menos que nulo, y los anunciantes no desean aparecer (y pagar tiempo) en un programa que nadie esta viendo.

Hay otra cosa mas complicada, el que hayas comprado los derechos y realizado los episodios te hacen sujeto de la temporalidad, es decir, no estas comprando la propiedad de la obra, solo la esas rentando, digamos por un año, después de ese periodo, se termina el contrato y ya no puedes exhibir ni revender ese material, a menos que vuelvas a pagar otra fortuna para renovar los derechos otro año.

Amigos con el escenario anterior, ¿crees que vale la pena mandar a hacer el puñado restante de capitulos de Caballeros del Zodiaco, solo por que se reunieron 100, 3,000 o 90,000 firmas?, ¡claro que no!, es mas, saldria mas economico que aquí se escribiera una buena historia nueva, con personajes nuevos, y mandar a producirlos a Japón, o a Corea o a las masmorras maquiladoras en China, entonces regresas con tus 300 episodios de una flamante serie, y lo pasas al aire y de tener éxito hasta podrias vender los derechos a otros paises. Pero de momento es mas facil hacer telenovelas en vez de caricaturas que son para un publico infantil cuyos anunciantes son el monopolio panadero, los dulces, las aguas de saborcitos sinteticos (pues solo el detergente tiene autentico jugo de limon) y las botaneras.

Bienvenido a la realidad, tu no pagas por la TV que recibes (excepto la TV pro cable, por satélite o por antena privada), el dinero viene de los anunciantes, y a televisora escoge de un repertorio existente y rentable de programas.

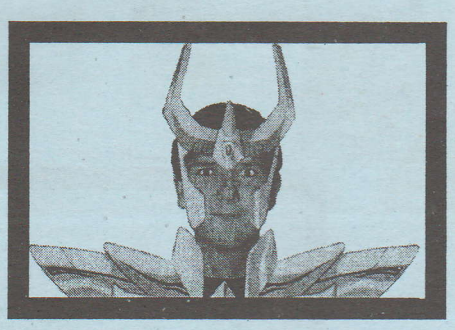
Por mas que digas que tienes derecho a que te hagan caso, y aunque les presentes comprobantes de compra de todo lo que anuncian, ese no es el esquema, a nadie vas a convencer

Por el contrario, hay corrientes de opinión, relativamente mas influyentes, que están en contra de esos programas que te gustan, pues su razones son la excesiva violencia, y las insinuaciones al homosexualismo y al lesbianismo, por no decir la irreverencia que se tiene en contra de la religión predominante.

Los pocos aficionados que quieren ver sus obras favoritas, las de mejor calidad, sin censura y en su idioma original, tienen el camino que siempre han tenido, comprarlo a tiendas de comics bien surtidas o por internet a distribuidores en E.U. o directamente de Japón, esos aficionado no van a esperar a que la TV gratuita se los traiga, esa es la plusvalía, la exclusividad.

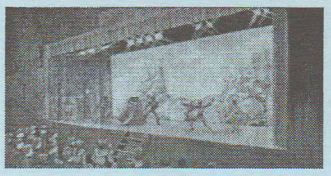
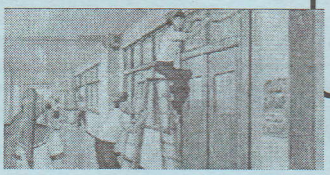
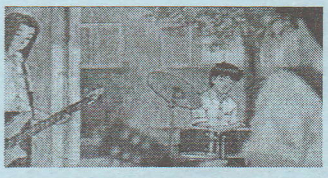
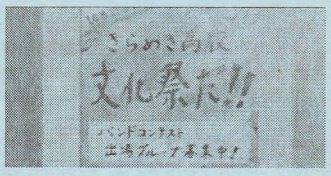
Así pues, creo que sale mas barato que cada uno de los que se consideran aficionadazos a Saint Seiya, pues cómprense el manga y entiéndanle a los monitos, o búsquense un club que cuente con un interprete de japonés.

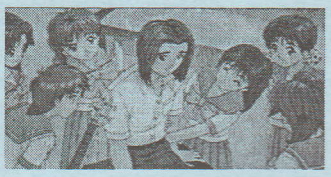
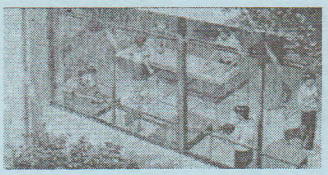
Y si ya tienes computadora (propia o de la escuela) visita esta página, antes que otros la bajen y te la quieran vender en papel.
http://www.saint-seiya.com
ahí encontraras la mera verdad acerca de la Saga de Hades. Y mas de Caballeros del Zodiaco. El que puso esa pagina web es un fan y no un fanático.

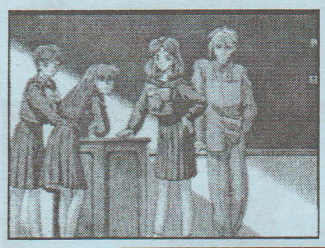


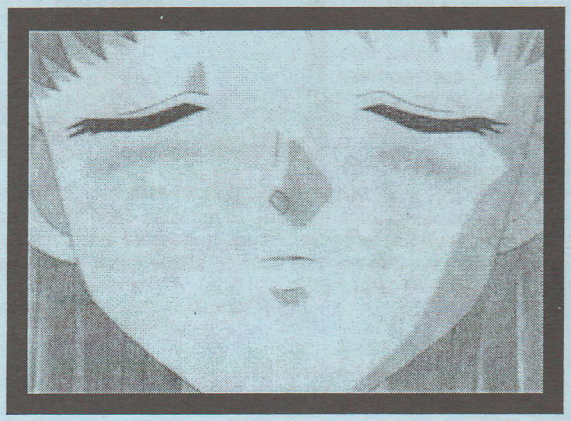
¿A ti te han regañado tus papas o tutores por estar tan enajenadote con esos monitos japoneses? Escribeme tus penas, platícame como te humillan cada tercer día, y tu firme y leal a tu serie favorita, no publicaremos tu nombre, a menos que nos lo pidas. Así podrán ver que no eres el único al que castigan en casa.

Por José Luis Belmont





ATENCION

Nota al lector: los juegos que aquí reseñamos, son tan recientes que solo existen en Japón, no es posible predecir si estos juegos serán distribuidos en E.U. y por lo tanto traducidos al ingles. Aunque es común que juegos del tipo R.P.G. como el que reseñamos en esta ocasión, no sean atractivos para el mercado norteamericano y por lo tanto no disponibles en el mercado local.
DOMO no vende ni distribuye estos títulos, solo nos permitimos indicarte toda la información pertinente, la opción que te queda es pidiéndolo a las tiendas que aquí se anuncian. Y con suerte te lo traerán.

RPG significa Role Playing Game, y en el caso de los videojuegos específicamente, es un juego en el cual se desarrolla una historia, y ante ti aparecen las imágenes de las distintas situaciones y en muchos momentos tomas decisiones, las cuales te llevan a diferentes desarrollos del juego, dependiendo de la naturaleza, te puede llevar a finales tristes, por lo que repites hasta encontrar el final feliz, que te premia con un vídeo. Gracias a que los sistemas de videojuegos te permiten almacenar tus avances en un cartucho de memoria, no es necesario iniciar desde el principio.

PLAYSTATION

Muchos y muy variados son los tipos de juegos que se producen para satisfacer los gustos del aficionado al genero del anime. Aunado a todo lo que este estilo conlleva, en esta ocasión te hablaremos de uno de estos productos poco comunes el cual pese a ser bastante antiguo (desde 1994) su popularidad en Japón no ha disminuido, pues continua produciendo secuelas palpables.
Nos referimos al juego titulado "*Tokimeki Memorial*" o mejor conocido como "*Love Simulation Game*" en el cual debes lograr conquistar a una chica (como las que conocemos en nuestras series favoritas) nos narra de una manera entretenida una historia romántica.

La historiase desarrolla durante el otoño, en una escuela de nombre *Kinameki*.
Se acercan días importantes para un festival cultural en donde se realizara un concurso de bandas musicales. Obviamente *Irodori*, la banda de la escuela participará, es por ello que se preparan intensamente reuniéndose a practicar todos los días después de las clases.
El **protagonista** es uno de los guitarristas de la banda Irodori, uno de sus grandes anhelos ha sido desde siempre, tocar en un gran escenario, razón por la cual se esmera mucho para este concurso.

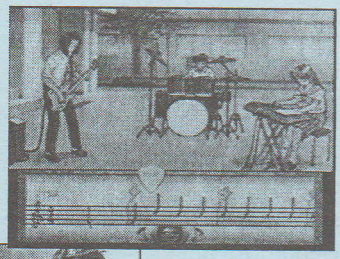
La banda también esta integrada por *Kougi* el baterista, *Misaki* una tierna niña que toca el órgano eléctrico o sintetizador y *Takumi* el mejor amigo de nuestro héroe.

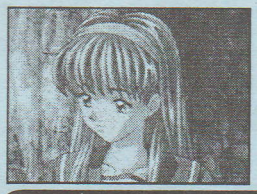
Todo marcha viento en popa hasta que una joven de nombre *Ayako* aparece en escena. Ayako es compañera de clase de Takumi el cual se ha enamorado de ella, y para su mala suerte ella no parece darse cuenta. Por si fuera poco Ayako casualmente se encuentra con nuestro personaje principal cuando compone música en la azotea de los salones, sus visitas se vuelven cada vez mas regulares, pues paulatinamente Ayako desarrolla algo mas que una simple amistad por el joven guitarrista. Lo que parecería un simple problema al principio, acarrea grandes dificultades a la banda que amenazan con desintegrara, por si esto fuera poco, Misaki se suma al problema, ya que entro al grupo pues esta enamorada del héroe de esta historia, pero es demasiado tímida para decírselo, solo se contenta con mirar mientras su corazón se desmorona en pedazos.

Es entorno de estos cuatro personajes que la trama gira, muchos otros personajes secundarios se suman al desarrollo de la historia para hacerla mas entretenida y llevarla al clímax final.

Independientemente de la historia, se encuentran muchas actividades que agregan mas diversión en distintas partes del desarrollo de este juego. Que van desde peleas R.P.G. (role playing game), concursos de baile, natación, o pilotear naves al estilo de un juego de tiroteos (shooter), este juego requiere en algunas partes tener un mínimo de conocimientos de palabras japonesas para evitar atorarse.

¿Qué sucederá con Takumi y nuestro *protagonista*? ¿Tendrá Ayako que tomar una decisión entre algunos de los dos? ¿qué sucederá con Misaki y el concurso?





Katagiri Ayako: es una estudiante de segundo año, miembro del club de arte, adora cantar karaoke y desea viajar a Europa para estudiar arte.

Takumi: También alumno de segundo año, toca la guitarra en la banda. Es el clásico muchacho popular entre las chicas, su carácter es amable y tranquilo

Mizaki Suzune: ella es de primer año y decidió entrar al grupo musical pues esta enamorada del "protagonista", es callada al igual que muy tímida.

Kougoi: es el baterista, un muchacho muy sociable que siempre esta tratando de ayudar a los demás, para su desgracia esto lo deja siempre justo en medio de las peleas

Shiori Fujisaki: ella es la amiga de la infancia del "protagonista", todos la consideran la "idol" de Kinameki, esta encargada de la promoción del festival.

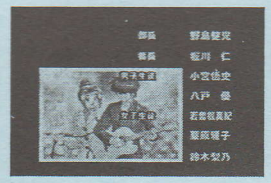
Yuina Himoo: es el fenómeno científico de la escuela, ama la ciencia y los videojuegos, incluso quiere construir una arma láser, y aunque pudiera parecer un ratón de laboratorio, no es así.

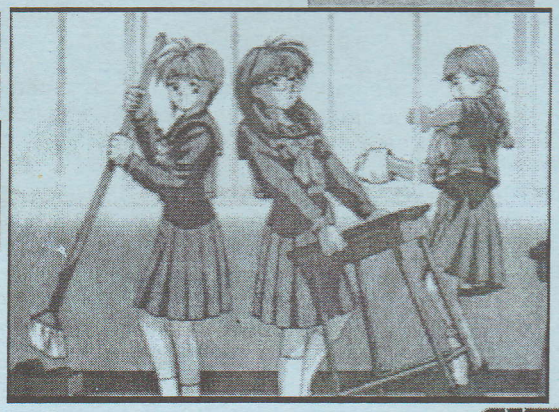
Yuina es una de las estudiantes mas atractivas de la escuela.

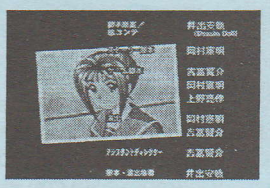
Yoshio Saotome: es el amigo del "protagonista" se encarga de ayudarlo en lo que puede, es realmente increíble como consigue informes de las chicas, detalles tan frívolos como la comida que les gusta hasta sus medidas corporales.

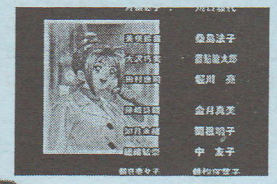
El Protagonista: coloca aquí tu fotografía, pues en estos juegos de R.P.G. el juegador es parte de la historia, aunque en las ocasiones que vemos imágenes en las que aparece junto a los demás, su rostro siempre aparece ocultado por cabello o fuera del encuadre, pues esto ayuda a aumentar la inmersión que de tu parte habrá en la historia.

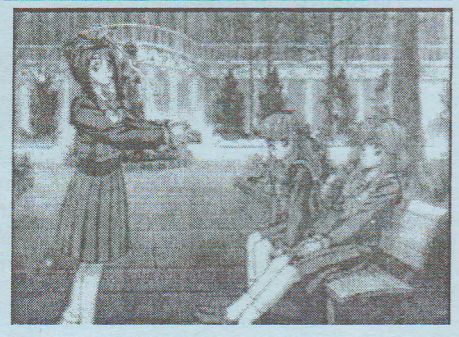
tu foto





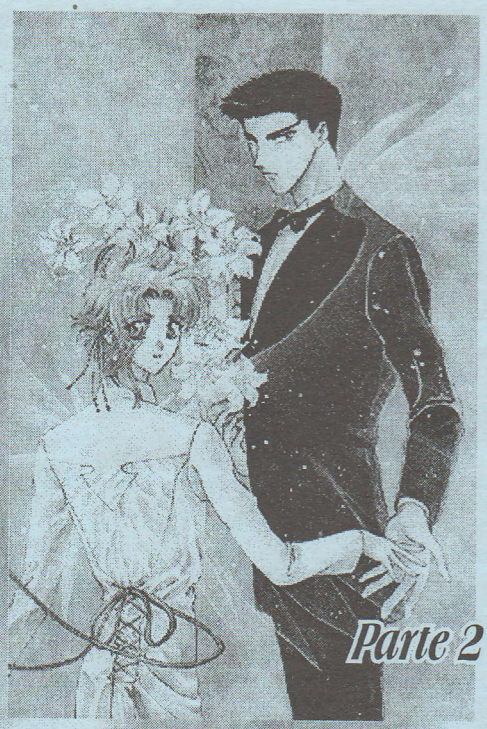






Wish

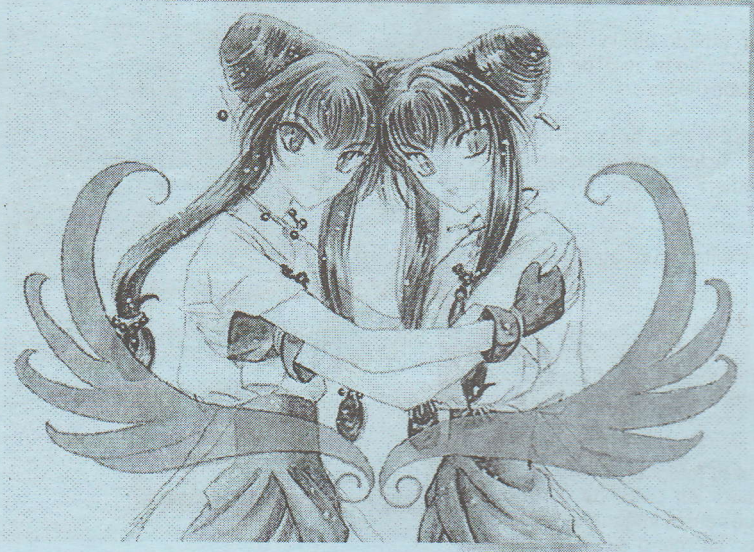
Por Tania Fabiola Guerrero



Parte 2

Nombre: Hisui (jade)
Género: Arcángel.
Ocupación: Preocuparse por el hijo del Diablo y escaparse con él, perdiendo su puesto de arcángel en el Cielo.
Talentos: Cocinar y enseñar
Dificultades: Romper las reglas de Dios
Objeto favorito: El ojo izquierdo de Kokyou, que es ahora su arete.
Hougan: "Fuuenhoupou" (protección del viento) y curar.
Deseo: Estar con Kokyou, así sea vivo o muerto.

Hisui es el arcángel del viento, tiene un carácter muy gentil y cariñoso. Era antiguamente el maestro de Kohaku, abandonó el Cielo para irse a vivir con el demonio Kokyou. Está casado con este último y le cocina deliciosos platillos, para que nunca más vuelva a comer almas humanas. Por ser un arcángel, no sufre la pérdida de sus poderes al caer el sol, sino que se mantiene igual.



Nombre: Hari y Ryuuri
Género: Demonios
Ocupación: Espiar y acompañar a Ryuuri y chismear acerca de ellas
Talentos: Espiar a las personas
Objeto favorito: Almas humanas como alimento.
Hougan: Técnicas de espionaje
Deseo: Ser la amante de Kouryuu

Hari y Ryuuri son dos hermanas gemelas compañeras de aventuras de Kouryuu, ambas están profundamente enamoradas de él y desean tenerlo como novio, pero existe el gran inconveniente de que ambas son muy celosas y no les gusta compartir las cosas. Su otra pasión, además de Kouryuu, es espiar, siendo muy buenas en esta actividad. En lugar de cambiar a forma chibi durante el día, ellas se transforman en gatos negros. Les gustan las peleas de almohadas y besar, sobre todo si es a Kouryuu.

Nombre: Kokyou (obsidiana)
Género: Príncipe de los demonios.
Ocupación: Desempleado por el momento, aunque aún así, siempre tiene mucho que comer.
Talentos: Tener un hougan poderoso
Dificultades: Dejar todo por estar con Hisui
Objeto favorito: Todo lo relacionado con el verde, especialmente Hisui.
Hougan: Bakuen no Kokyou, especialidad con el fuego.
Deseo: Estar siempre con Hisui.

Kokyuo es el príncipe de los demonios. Al contrario de lo que se podría pensar de él por ser hijo del Diablo, es alguien bueno, que junto con Hisui, trata de ayudar a los demás siempre que lo necesitan. El gran amor de Kokyou es Hisui, y siempre está con él. Como prueba de lo que siente por el ángel, se quita el ojo izquierdo y se lo entrega a este, siguiendo una tradición de los miembros de la realeza del infierno, que hacen esto para mostrar quien será su compañero de por vida. Kokyou es primo de Kouryuu.

Nombre: Touki
Género: Arcángel.
Ocupación: Guardián de las aguas del Cielo.
Talento: Sentir la presencia de demonios y comunicarse con cuerpos de agua.
Inconveniente: Admitir sus sentimientos hacia Ranshou
Objeto favorito: Adora a Kohaku como alumno suyo.
Hougan: Nunca muestra alguno.

Touki es el arcángel de las aguas. Es una persona muy amable y tranquila, odia los problemas, es por esto que nunca utiliza sus poderes para atacar a alguien, aunque tampoco para ayudar. Él es quien lleva a Kohaku de regreso al cielo. También descubre el paradero de Hisui, pero no se lo revela a nadie. Está enamorado en secreto de Ranshou.

Nombre: Ranshou (cristal)
Género: Arcángel
Ocupación: Cuidar el orden de la vegetación.
Talento: Aparecer del suelo bestias mágicas.

Inconveniente: Ser indiferente a obedecer las órdenes de Dios
Objeto favorito: Touki.
Hougan. Obtener energía del suelo y liberarla para atacar.
Deseo: Seguir amando a Touki

Ranshou es el arcángel de la tierra, encargado de cuidar las plantas. Quiere a Touki y aunque su amor no es conocido por los demás, nunca pierde la oportunidad de expresar su cariño.

Nombre: Ryuuki (lapis)
Género: Arcángel.
Ocupación. Cuidar el fuego del Cielo.
Talento: Ser siempre emotivo.
Inconvenientes. Controlar su enojo.
Objeto favorito: Hisui.
Hougan. Fuego del Cielo.
Deseo: Ver a Hisui feliz.

Ryuuki es el arcángel del fuego. Siendo un ángel de mayor categoría, se supone que debería actuar de una manera más seria y racional, pero no es así, siente una tremenda ira al saber que Hisui se escapa del cielo y se va a vivir con Kokyou a la Tierra. Siente una gran desesperación al saber que Dios ha expulsado definitivamente a Hisui del cielo, ya que esto quiere decir que no lo verá nunca más. Aún así, es el más arrojado a la hora de luchar contra los demonios.

USYAGI
Usyagi es una criatura que tiene la apariencia de un pequeño conejito alado. Es muy tierno y dulce. Pero a pesar de su apariencia, tiene una misión muy importante: ser mensajero entre Dios y los ángeles. Para entregar el mensaje, Usyagi lleva una flor al ángel al que va dirigido el recado, este la transforma en energía que va directo a la mente del ángel. Como respuesta, el ángel crea una flor con su hougan y se la entrega a Usyagi para que se la lleve a Dios. Hay muchas flores que se asocian con Usyagi durante la historia, como el crisantemo, loto, tulipán, peonia, girasol, etc.

SHINICHIROU KUDOU
Shinichirou es el abuelo de Shuuichirou. Es un acomodado hombre de negocios que vive en Canadá, frecuentemente viaja a Japón para visitar a su nieto. Shinichirou no está realmente unido a Shuuichirou por lazos de sangre, ya que este último fue adoptado por su hijo, pero de todas maneras lo quiere mucho. Él siempre ha deseado que su nieto viva felizmente con la persona que ama. Cuando el abuelo conoce a Kohaku, le cuenta muchas cosas acerca de la familia. Es una persona enérgica, pero al mismo tiempo agradable.

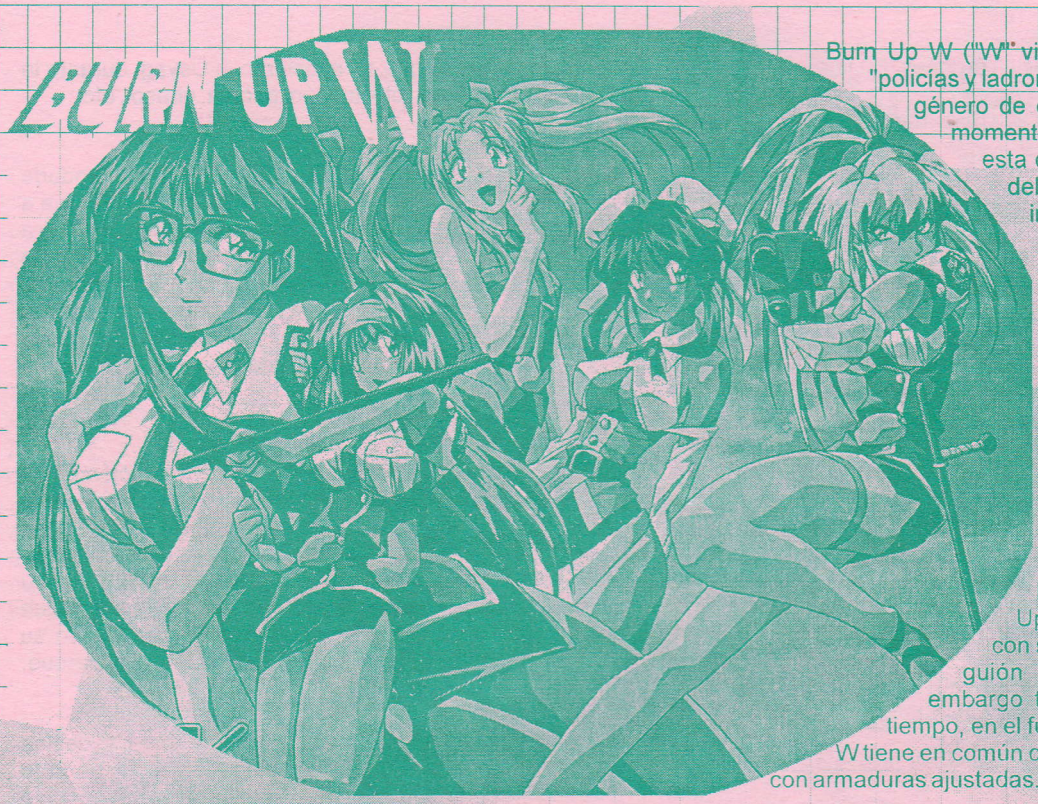
HOTARU
Hotaru es la madre adoptiva de Shuuichirou, pero también es un espíritu de Wisteria que siempre luce joven, con el aspecto de una joven de 13 años. A pesar de que no puede ver, ha puesto mucho empeño en cuidar a Shuuichirou. Él tiene un sentimiento muy especial hacia ella. Cuando Shuuichirou tenía quince años, Hotaru le dijo que en el futuro conocería a una persona especial que estaría atada a él por medio de un hilo rojo. Sabiendo que su esposo va a morir, Hotaru regresa al árbol de Wisteria en el parque.

SANGO (coral)
Sango es un gato blanco que duerme casi siempre enfrente de una tienda de cigarros durante el día, pero se convierte en un fiero animal durante la noche. Un día que Kohaku fue a la máquina expendedora de cigarrillos a comprar un paquete para Shuuichirou, el gato le saltó encima y empezó a perseguirlo. Tiempo después, Kohaku y Shuuichirou descubren que el gato tiene doble personalidad y que está enamorado de Kohaku. Sango le pide a Kohaku que le dé otro nombre, y como resultado obtiene el de Shinju (perla).

LA HISTORIA

EL ANGEL QUE HA VENIDO AL MUNDO
Después de un largo día de trabajo, el joven doctor Shuuichirou va caminado por la calle cuando descubre un objeto colgado de un árbol que está siendo atacado por un cuervo. Baja de la rama lo que parece ser un muñeco, pero su sorpresa es grande al ver que el "muñeco" le habla, éste le dice que es un ángel que se llama Kohaku y como agradecimiento por haberlo ayudado, le concederá un deseo. Kohaku sigue a Shuuichirou hasta su casa, y espera en el jardín durante toda la noche a que le diga que es lo que va a pedir. Shuuichirou no puede creer esto, y se dice a sí mismo que es tan solo un sueño. A la mañana siguiente, Shuuichirou despierta y descubre que el ángel sigue en el jardín. Como ya es de día, Kohaku cambia su estado chibi por el de una hermosa y joven persona. Al ver esta transformación, Shuuichirou regresa a su cama porque cree que está soñando. Kohaku pasa mucho tiempo tratando de convencer a Shuuichirou de que por lo menos lo escuche. Este le dice que no le agradan las cosas ireales y que no necesita pedirle nada ya que piensa que uno debe trabajar duro para lograr lo que desea. Kohaku le contesta que esto es verdad, pero que también debe haber un deseo que no puede ser realizado por solo una persona. El ángel le ayuda a Shuuichirou a regar las plantas del jardín usando sus poderes mágicos. Durante el proceso, Shuuichirou resulta empapado. Kohaku se siente muy apenado por esto, le pide disculpas y le dice que le permita quedarse hasta que tenga algo que pedir. Shuuichirou finalmente accede, pero le advierte que nunca necesitará el deseo. Lleno de entusiasmo, el ángel contesta que si tendrá un deseo, ya que hay deseos que no se pueden realizar sin ayuda. Así comienza la historia de esta singular pareja.

つづく Continuará...



Burn Up W ("W" viene de Warrior), es una serie del tipo "policías y ladrones" con un giro cyberpunk que cae en el género de ciencia ficción y comedia, con algunos momentos serios de excelente acción. La historia esta colocada en Tokio y narra las aventuras del equipo Warrior, una unidad privada integrada por varias chicas, que utilizan armaduras especialmente diseñadas y cuya labor es enfrentar todos los trabajos especiales que la policía normal no puede manejar (crímenes terroristas y de androides). El adversario principal de Warrior (desconocido para ellas) es el Sindicato de Drogas Virtual (VDS). El VDS esta detrás de la mayoría de los crímenes que Warrior trata de detener, pero ocultan sus intenciones en las sombras de otros crímenes comunes. Burn Up W esta basada vagamente en el OVA de Burn Up, pero en realidad tiene poco en común con su predecesor ya que los personajes y el guión son completamente diferentes, sin embargo toma lugar casi en la misma línea de tiempo, en el futuro cercano. El otro punto que Burn Up W tiene en común con el original, es el tema: chicas vestidas con armaduras ajustadas.

Fue liberado por ADV Films en cuatro OVA's, la animación es muy buena, los fondos son limpios y bien detallados (muchos del staff de animación trabajó también en Tenchi Muyo) y el diseño de los personajes de Yamashita Toshinari son expresivos y atractivos; nunca tiene un momento lento y los argumentos básicos son suficientes para ganar el interés de cualquiera. Ha sido liberado una nueva serie subsecuente de Burn Up W llamada Burn Up X (X viene de excess) en la cual hay más acción, aventura, humor, nuevos villanos y un poco más ecchi; es un buen complemento para Burn Up W.

Burn-Up W tiene puntos altos por su intensa animación y dirección estilístico, el cual tiende a enfocarse en imágenes hermosamente compuestas cuando no esta en movimiento vertiginosos. También es muy divertida, como cuando Rio ríe entre dientes por su ropa interior, sus compañeras se quejan de que van a renunciar si no consiguen más tiroteos, o cuando el departamento saca su robot gigante, el cual toma media hora en seleccionar un objetivo.

Burn up W cuenta con mucha acción, humor, arte imponente, personajes interesantes, un argumento moderadamente entretenido y ecchi ligero a veces; si los chicos sueñan en chicas con grandes pistolas, Burn Up W es una serie que vale la pena checar.

PERSONAJES

Rio Kinezono
Es una persona fuerte que salvajemente defiende a sus amigas cuando están en problemas. Pero cuando no esta en una situación de vida o muerte, parece una persona totalmente diferente. Rio en verdad disfruta ir de compras, lo que le causa estar en quiebra la mayor parte del tiempo. Esto comúnmente significa que pasa los días comiendo tallarines baratos y soñar en hacer cosas (como comprar), y algunas veces llevándola a hacer cosas como vender su ropa interior para conseguir dinero extra. En el equipo Warrior, Rio es la experta en peleas cuerpo a cuerpo y combate mano a mano. Se podría decir que Rio es la clase de chica que sabe cómo usar su cuerpo para su ventaja, ya que disfruta usándolo para atormentar a su supervisor y a Yuji. Claro que ambos siempre caen a sus encantos y nunca aprenden su lección.

Maya
Es una amiga de Rio con algunos intereses ligeramente diferentes. Maya es la experta en armas de Warrior (aunque una maniática en llevar pistolas sería un mejor término). Tiene una preocupación por disparar a la gente, de hecho es la razón principal por la que es parte de Warrior, aunque nunca esta satisfecha con cuanto tiene que disparar. Maya adora las pistolas al grado de que no solamente las dispara, sino que les habla. Maya pasa sus días libres disparando lejos de los techos. Ella y Nanvel se llevan muy bien, Nanvel crea los dispositivos y Maya los usa para explotar material.

Lilica Ebett
Después de Rio y Maya, Lilica es bastante diferente de ellas. El ser una hechicera de las computadoras, la mantiene lejos de las áreas donde vuelan las balas, pero aún así juega un papel importante en el equipo Warrior. Aunque Lilica no es una chica muy seria, es muy buena en sacar deducciones lógicas cuando se trata de material de cómputo. Cada vez que se le ve en una computadora, habitualmente tiene una sonrisa o esta reparándolas. Las computadoras son como juguetes para esta chica y puede romper cualquier código. Lilica viene de una familia muy rica, y probablemente no necesita un trabajo, es muy probable que sea parte de Warrior por, como ella lo puso, "carne, sexo y violencia".

Nanvel
Una de las grandes ventajas que Warrior tiene sobre la policía convencional es su equipo avanzado. Aquí es donde entra Nanvel; mientras que Lilica es inteligente en cuestión de computación, Nanvel es un genio cuando se trata de crear y diseñar maquinaria. Con su pericia, puede desarmar casi cualquier máquina y averiguar cómo funciona. Constantemente esta en búsqueda de nuevas formas de destruir principalmente androides y es la que provee casi todos los dispositivos que Maya y Rio necesitan para disparar a los chicos malos. Aunque a veces se le pasa la mano. Su inventiva es casi ilimitada, su financiamiento para sus inventos no lo es. Nanvel también tiene el habito lamentable de omitir detalles específicos. Disfruta ser parte de Warrior y es buena amiga de Maki.

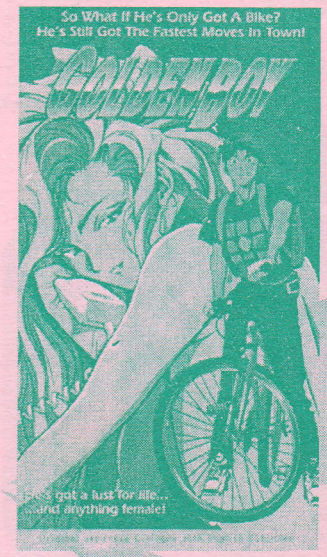
Maki
Es la líder del equipo Warrior. Es calmada, lógica y buena en política; y aunque es seria, tiene sus momentos divertidos como cualquiera los tiene. Es buena dirigiendo los miembros de Warrior y usa su inteligencia para hacerlas que realicen su trabajo (como oponerse a que Maya explote todo, o Lilica hackee cada computadora, etc). Warrior no es exactamente una operación económica de llevar a cabo, pero afortunadamente Maki tiene la inteligencia para encontrar los fondos (y comúnmente evade ser responsable por la destrucción de cualquier cosa en el área cuando Warrior entra en acción). También tiene un sentido fuerte de la justicia y el honor.

Yuji
Yuji trata de actuar valiente, heroico, afable, pero únicamente puede mantenerse así hasta que los tiros comienzan. Tiende a pasar mucho de su tiempo en el mundo virtual, y tiene un cariño especial por la ídolo virtual Maria. Aunque es un chico agradable, es una clase de pervertido en el fondo. Yuji parece tener el hábito de babear sobre las chicas y frecuentemente lleva su video grabadora. No es el tipo de persona de ataque directo en Warrior, es más de suplente (chofer). Rio sabe que él tiene una cosa para ella, pero no quiere admitirlo y ella disfruta usar la atracción que él siente para jugarle algunos chistes, por lo que constantemente Yuji se ve involucrado en problemas. Por ser el único hombre en el equipo Warrior, tiene sus ventajas.

BURN-UP

Burn Up! es una historia policiaca de acción de tres mujeres policía que están equipadas con una armadura especial tecnológicamente avanzada. El equipo lo integra: la hermosa Yuka, la estirada y correcta Remi, y la agresiva Maki. Como un nota interesante, los personajes están diseñados por Keniichi Sonoda, creador de Gunsmith Cats.

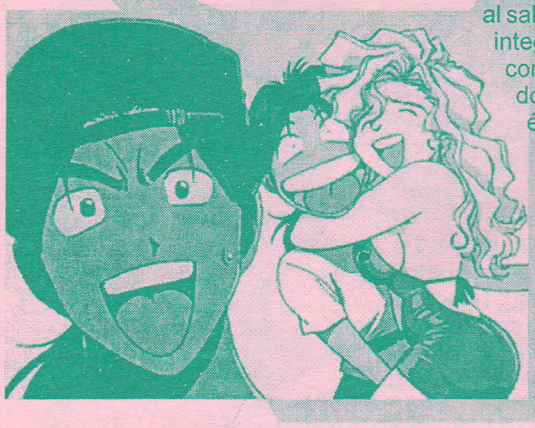
Al principio, hay un intento de secuestro y los criminales poseen armas altamente poderosas. Se alejan de la persecución de la policía, pero eso es antes de que Maki aparezca en su motocicleta y desordenadamente atrapa a los secuestradores. Por supuesto que esto esta ligado a una operación más grande que corre por el influyente hombre de negocios Samuel McCoy, quien es de hecho la cabeza de una organización de trata de blancas. Tratando de romper su anillo de esclavitud, las tres oficiales de policía deciden iniciar una investigación privada, usando sus propios cuerpos como carnada mientras buscan pistas entre las discotecas de la ciudad, pero el plan no funcionó y Yuka termina en el "mercado" de McCoy. Como el resto del departamento de policía esta paralizado por las órdenes contradictorias del "superior", Maki y Remi toman riendas del asunto y planean una operación rescate. Vestidas con una armadura ajustada al cuerpo y preparando la suficiente potencia de fuego para arrasar una ciudad completa, van a asegurar un tiempo difícil en la ciudad esa noche, y la única manera que los chicos malos escapen será saltar a la vista y entrar al fuego.



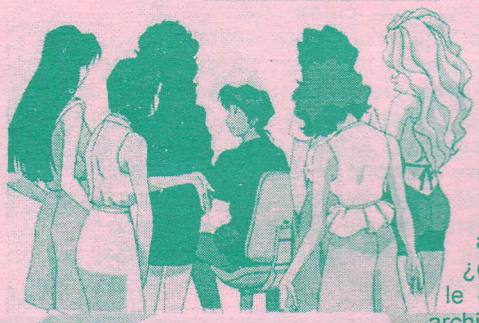
GOLDEN BOY
Parte 2

Lección 1: "Computer Studies"

Aquí es donde todo comienza. Cuando se dirige a su siguiente trabajo en TN Software como un programador de computadoras (aunque en realidad él nunca ha programado antes, más aún, nunca ha usado una computadora, pero esta determinado a poner todo su empeño), Kintaro casi es atropellado por un Ferrari. Kintaro se distrae de su enojo cuando se da cuenta de la hermosa chica que baja del coche para ver si él esta bien. Ella trae puesto un traje que deja poco a la imaginación. Ella se queda lo suficiente para asegurarse de que él se encuentra bien y darle algo de dinero para pagar cualquier reparación a su bicicleta, y después ella se marcha tan rápido como llegó. Sin embargo, por el momento él tiene una entrevista a la cual asistir. Después de detenerse rápidamente en una tienda de bicicletas para comprar uno de sus pedales que fue dañado cuando fue arrollado, se dirige a su nuevo trabajo. Cuando llega, se sorprende al saber que si es contratado, será el único hombre en una compañía integrada de mujeres atractivas. Es llevado ante el Presidente de la corporación, que resulta ser nada más y nada menos que la mujer bien dotada del Ferrari. Inmediatamente es asignado a limpiar el baño, lo que él considera que no es malo. Mientras limpia los baños, Kintaro reflexiona sobre la Presidente y piensa que él se encuentra en su adorable trono blanco. La Presidente lo cacha e intenta despedirlo pero es interrumpida por un Kintaro muy emotivo. Kintaro vocifera que ha estudiado día y noche computación, por lo que pide una oportunidad de probarse como un programador de computadoras. Ella le da la oportunidad que quiere. Entonces Kintaro se sienta frente una computadora y comienza a programar... No tiene idea de lo que esta en pantalla. Pregunta si el lenguaje de la computadora es Basic y se ríen de él. Una de las mujeres le dice que usan lenguajes como Ensamblador y Base C. Kintaro piensa en el significado de Base C, se levanta y corre detrás de las mujeres gritando que quiere la Base C. La presidente se molesta y le dice que esta despedido. Él dice que no quiere que le pagen, solo quiere una oportunidad. La presidente se la da y lo deja en el trabajo.



Kintaro y las trabajadoras reanudan sus respectivos trabajos. Mientras Kintaro hace sus principales deberes de limpieza, observa a todas las trabajadoras, tomando notas sobre lo que ha aprendido. Una noche, Kintaro observa que una computadora sigue prendida, la apaga pero ve que algo seguía haciendo ruido sobre el escritorio. No puede encontrar un switch y decide desconectarla y procede a soñar despierto en la Presidente alabándolo. La Presidente sale y ve en el monitor "No data" y grita ¿quien apago el servidor? Kintaro se acerca y le dice que fue él. Ella le explica que al desconectar el servidor, perdieron todos los archivos con los que estaban trabajando durante tres meses. Kintaro le muestra su cuaderno en el que se pregunta porqué no tomaban notas. Ella lo agarra y lo hace pedazos, Kintaro se molesta mientras se le enfrenta, desafortunadamente él le muestra la página en la que escribió algo malo sobre ella, y comienzan a discutir.

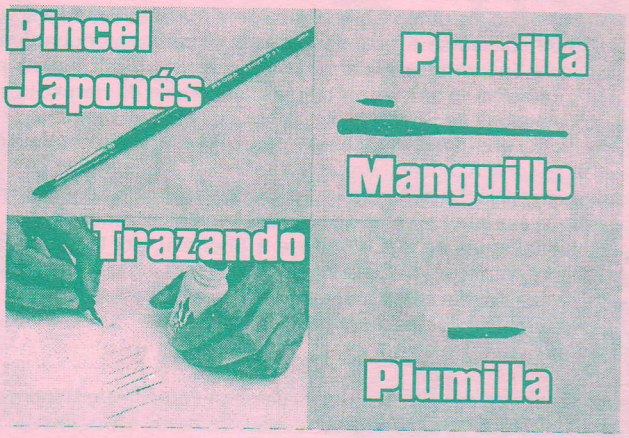


La escena cambia a una semana más tarde, y todas las chicas están tratando de conseguir el programa con el que estaban trabajando, una de ellas abre un disco que le fue dado por Kintaro y resulta ser el programa. La Presidente esta loca de contenta pero entonces ella retrocede cuando descubre que Kintaro compró el disco. Ella cree que le jugó una broma al respaldar el programa antes de desconectar el servidor, pero una de las trabajadoras dice que no es su programa. Conforme examinan el programa, se preguntan si Kintaro lo hizo. La Presidente no lo cree pero comprueba el trabajo cuando una foto de Kintaro aparece dándoles las gracias por todo. La Presidente se dirige a la oficina para ver si lo puede encontrar, al llegar no encuentra a Kintaro sino a una pareja mayor, ellos preguntan donde esta Kintaro ya que lo están buscando porque los ayudó al darles 10,000 yenes cuando tenían problemas con los Yakuza. La Presidente se va de espaldas al oir esto, se dirige a su coche y va a buscarlo, concluye que estaba equivocada.

NO TE ENSEÑAMOS A DIBUJAR SI TU APRENDES CON ESTO, ES DISTINTO.

El mes pasado hablamos lo suficiente de las tintas, en esta ocasión empezaremos a platicar de los instrumentos con los que aplicamos la tinta.

La plumilla como la que se entrego en el paquete mangaka, es una pieza de metal, templada a un grado tal que es un poco flexible al arrastrarla sobre una superficie, notaras un pequeño orificio y un corte que va hasta la punta, es un sencillo mecanismo para que la tinta se deslice y se pueda aplicar.



En algunos paquetes las puntillas se enviaron dentro de un papel enrollado, pero la mayoría fueron insertadas al revés dentro del manguillo, de esta manera van las puntas protegidas, así que sácalas del manguillo y tenlas listas para su uso.

Estas puntas se sujetan con un manguillo, es fácil remover una punta para insertar otra, los manguillos de plástico son muy prácticos, aunque existen manguillos de madera pero ya casi no se fabrican.

Si te has mal acostumbrado a dibujar con bolígrafo, es necesario que empieces a practicar y sentir la herramienta, para lo cual puedes practicar en hojas comunes de papel bond, insertaras una de las puntas. A diferencia de un bolígrafo, no se puede trazar en cualquier dirección, por lo regular se debe arrastrar en sentido opuesto a donde señala la punta de la plumilla.

Empieza metiendo la punta de la plumilla dentro del frasco de tinta china color negra, esto es como si utilizaras una brocha al pintar, solo mojaras la punta hasta el orificio, de modo que se empape de suficiente tinta para hacer unos cuantos trazos antes de requerir volver a humedecerla. Se debe trazar en una posición mas inclinada de lo que harías si usaras un bolígrafo

El principio de funcionamiento es parecido al de una pluma fuente, salvo que aquí, tu debes cargar de tinta a menudo.

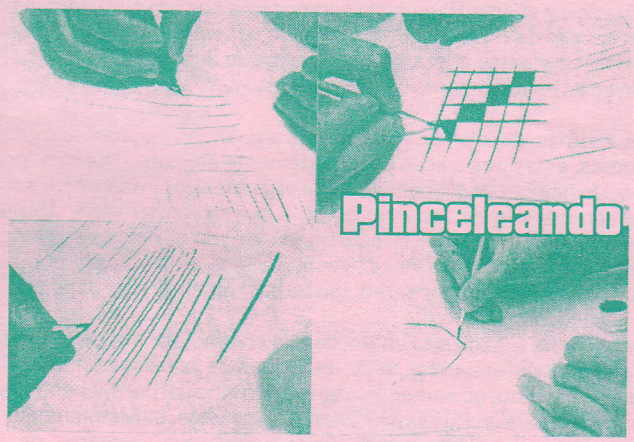
Esto es idéntico a como se escribía en la antigüedad, antes de la invención de la imprenta, y se empleaba plumas de aves, a la que cortaban el tallo en forma afilada y un corte longitudinal tal y como la plumilla metálica que usas hoy día. En algunas papelerías, podrás encontrar plumillas para caligrafía, la gran diferencia es que son un poco mas complicadas y caras, pues su propósito de escritura no las hace lo suficientemente ideales para dibujo, ya que en caligrafía gótica por ejemplo, esas plumillas trazan una línea gruesa o delgada según la dirección en la que se desplace la punta.

Una característica de nuestras plumillas es que si presionas con mayor fuerza, obligaras a que se separen las puntas que forman el pico de la plumilla, con lo que lograras hacer un trazo mas grueso, de ahí viene un concepto que te era desconocido al usar plumines o bolígrafos y que es "calidad de línea", ya que si observas con atención los dibujos de historietas japonesas, podrás darte cuenta como las líneas no siempre son de un solo grosor, sobre todo en las partes del cuerpo, observa un rostro y veras que lo que al principio creías era una línea, ahora veras que esa línea varia su grosor en función a la necesidad de la figura que se dibuja.

En el caso de estas plumillas, siempre arrastramos, y en ciertas ocasiones y dependiendo de tu familiaridad con la plumilla y la superficie sobre la que estés trazando, es posible trazar lateralmente, pero esto ya requiere un poco de practica y aprender que efecto se logra con esto.

Los pliegos de papel opalina que enviamos en el paquete mangaka, son una selección de superficie satinada que permite trazar cómodamente, aunque es posible usar cualquier cartulina, cuando hagas la comparación con cualquier cartulina económica, sentirás en tu mano, como la punta rasga el papel, o con otro tipo de cartoncillo, se sienten las irregularidades de la superficie.

Una vez que has diseñado a tu personaje a lápiz en hojas comunes, deberás dibujarlo nuevamente sobre la cartulina, y después, podrás proceder a entintarlo, cubriendo los trazos de lápiz con tinta, cuidando y observando donde debes hacer las líneas más tenues o pesadas. Después que se ha terminado de entintar y el dibujo se encuentra seco, podrás pasar una goma



blanca o goma de migajón para borrar los restos de trazos a lápiz que hayan quedado, y veras como los trazos de tinta se ven más distintivos.

Tal vez el echo de dibujar tus personajes en una hoja común, para que después lo vuelvas a dibujar en la cartulina te parezca mucho trabajo, pero hey, estamos practicando, y la practica hace al maestro. Existe un método para calcar tus diseños, y para ello se usa una "mesa de luz", como sea, no la consideramos necesaria, pues si bien no es complicado construir una, pero lo que nos debe tener ocupados de momento es el trazar y conocer tus herramientas.

Ahora lo que tienes que hacer es practicar, practicar y practicar.

Volumen 1

Sakuragi Hanamichi el poseedor de un imponente récord de 50 rechazos de chicas, llega a Shohoku. Él ofrece su amistad a una muchacha, Akagi Haruko. Haruko le pregunta a Hanamichi si le gustaba el basketball, sin pensarlo él responde que lo adora ya que es un deportista. Ansioso por hacer a Haruko feliz, él va a un programa de entrenamiento, y se motiva tanto que corre hasta la tercer manzana. Esto no marcha bien con los chicos malos de tercer año e inmediatamente se le presenta un desafío a Hanamichi. Además de este problema, Hanamichi se entera que Haruko esta enamorada de otra persona, Kaede Rukawa. Rukawa estaba tomando una sienta en el techo de un edificio, y es despertado rudamente por los chicos malos del tercer año. Antes de que Hanamichi llegue a la pelea, Rukawa ya ha acabado con ellos; Hanamichi empieza a discutir con Rukawa y Haruko los descubre, ella corre para detener a Hanamichi pero cuando llega encuentra a Rukawa herido, al darse cuenta que las heridas son de una pelea ella piensa que Hanamichi lo hizo y le dice que no creía lo que sus amigas decían, pero ve que es una persona que recurre a la violencia y por lo mismo lo odia. Hanamichi esta tan desanimado que contempla la idea de suicidarse arrojándose desde el techo, afortunadamente sus amigos Yohei, Anozumi, Ookusu y Sauichiro (también conocidos como el ejército de Sakuragi), explican a Haruko que todo es un malentendido. Un problema esta resuelto, pero otro esta a la vuelta de la esquina, Hanamichi se ve involucrado en más problemas. La pérdida de Haruko lo ha llevado a odiar el basketball y desafortunadamente, molesta al capitán del equipo de basketball de Shohoku, sin saber que él es el hermano de Haruko, Takenori Akagi. Todos, incluyendo Rukawa, van a ver el encuentro entre Hanamichi y el capitán, Hanamichi gana a Akagi con su naturaleza atlética y un poderoso slam dunk (enseñado por Haruko) y se impresiona mucho al saber que Akagi es hermano de Haruko. No contento con ganarle a Akagi, Hanamichi trata de ganar su permiso para unirse al equipo de basketball. Con mucho esfuerzo y paciencia, finalmente consigue el permiso para unirse, pero eso es una cosa, en realidad el jugar en el equipo es otra, porque Hanamichi es un aficionado, tiene que comenzar con lo básico bajo la supervisión de Ayako. Rukawa ya era un jugador de basketball profesional antes de que se uniera a Shohoku, por lo que no tiene que empezar desde el principio. Pasa una semana y Hanamichi continúa con lo básico, entonces Ayako le dice que si quiere jugar tiene que ser capaz de manejar la pelota, pero con un dominio que esta más allá de creer, se vuelve maestro del balón manejando la técnica con velocidad y facilidad. Pero Akagi le niega el derecho de jugar con el resto del equipo. Hanamichi ha tenido suficiente y se marcha.

Volumen 2

Hanamichi en la carrera del momento dejo el equipo de basketball. Akagi esta decepcionado por la carencia de perseverancia de Hanamichi. En un café, Hanamichi esta acompañado por sus amigos pero no tiene apetito, las palabras de Akagi aparecen constantemente en su mente "No tienes perseverancia". Ookusu se da cuenta que un grupo de estudiantes que no han terminado sus cursos de otra escuela, les están haciendo gestos rudos. Sin darse cuenta Hanamichi acompaña a sus amigos y termina cara a cara con los estudiantes. Uno de ellos comenta la mala elección del color del cabello de Hanamichi y él lo derriba con un golpe; después deja a sus amigos para terminar con el resto del grupo. La culpabilidad lleva a Hanamichi que regrese al gimnasio, con la ayuda de Ayako y Kiminobu Kogure, Akagi es persuadido de que deje a Hanamichi pasar una etapa más adelante en su entrenamiento básico al de pasar el balón.

Rukawa es más popular con las chicas en Shohoku, de hecho se ha creado un club de admiradoras, estas tres chicas descaradamente animan a Rukawa, pero él les presta poca atención. Un hombre gordo camina hacia el gimnasio, Hanamichi desconoce la identidad de este hombre y le da un sermón de la buena forma física, después procede a estirarle la barbilla y jugar con su estómago. Akagi le da un golpe a Hanamichi por la falta de respeto al maestro Anzei. Ayako le dice a Hanamichi que el maestro Anzei fue una vez un jugador del equipo de basketball de todo Japón.

El maestro ya ha organizado un encuentro contra Ryonan, pero antes de eso le gustaría ver una práctica de los chicos de primero contra los de segundo y de tercero; obviamente la atracción principal del encuentro es el reto entre Akagi y Rukawa. Hanamichi no esta suficientemente especializado para jugar (lleva únicamente una semana de entrenamiento) y termina en la línea viendo. La ejecución cautivadora de Rukawa encanta a Haruko y Hanamichi ya ha tenido suficiente, no puede soportar la manera de presumir de Rukawa e intenta entrar al encuentro. Al final se sale con la suya con la ayuda de Kogure y el maestro Anzai. Akagi no comprende porqué todos ayudan a Hanamichi, restan únicamente 5 minutos cuando Hanamichi se une al juego, una razón de dejarlo entrar es que en realidad no tendrá mucho tiempo para provocar algún problema y también será una buena experiencia para él. Con gran velocidad, él se las arregla para agarrar el balón y se dirige a donde esta Akagi, todos están sorprendidos de lo rápido que esta progresando Hanamichi, su control del balón no es el de un principiante. Akagi no va a permitir que Hanamichi anote tan fácilmente y va a defender. Sin embargo el slam dunk de Hanamichi falla el aro y cae sobre la cabeza de Akagi. Akagi yace inmóvil en el piso ante el horror de Hanamichi; después Akagi se levanta furioso y esta a punto de estrangular a Hanamichi. Al siguiente día, Aota Tasuika, del departamento de Judo esta interesado en que Hanamichi entre ahí y trata de persuadirlo usando fotografías de Haruko, pero Hanamichi no se une, Aota pregunta porqué, la única razón de que se unió al equipo de basketball es debido al hecho de que Haruko esta ahí. Hanamichi en respuesta dice "quiero jugar basketball porque soy un jugador de basketball".

つづく Continuará...

Comic King

Europa #4 Col. Concepción,
Coyoacán México D.F.
Tel.5659-4860

En internet
http://king.uniquepages.com/

De Japón a tus manos

TOP 10

Los 10 articulos mas vendidos del mes.

1. RG Veda (Libro de arte)
2. Bronze (Libro de arte)
3. Burning Blood (Libro de arte)
4. Cosmo Special (Libro de arte)
5. Macross (tarjetas)
6. Evangelion part 2, part 3 (tarjetas)
7. Macross (DVD)
8. Caballeros del Zodiaco, Saga de hades (Manga)
9. Bt'x #13 (Manga)
10. DNA2 (Manga)

Atención personal.

KOMATSU KAISHA

Tienda Virtual

Deseamos conocerte a tí, tus gustos y preferencias en productos de Japón, llámanos y cuéntanos que te gustaría conseguir, danos detalles suficientes.

Pretendemos ser un nuevo concepto de asistencia al aficionados mexicano del manga y anime, una tienda virtual, una estación de interacción, pero lo mas importante, queremos tener tu confianza. Por ello estamos estudiando y aprendiendo tus gustos y posibilidades.

Nuestro esfuerzo va dirigido a personas individuales y a clubs, únicamente. Para que el mayor beneficio sea tuyo.

Próximamente elaboraremos un catalogo disponible solo por internet.
A partir de ahora, ten a la mano esta dirección y teléfono:

http://www.komatsu.hypermart.net

Llamanos cualquier día a la hora que gustes, en el D.F.

5205-7832

Lada 01-5205-7832

バブルガムクライシスTOKYO2040
◆毎週水曜日深夜1時15分〜1時45分
◆テレビ東京
◆放映中
©JVC・AIC
■原画

Cafés Internet

Estos son los sitios a los que te puedes acercar para tener acceso a internet, hay diferentes promociones a los lectores de DOMO, solo tienes que llegar mostrando la revista con este anuncio y preguntar por la promoción vigente.

Te esperamos en nuestra página ubicada en:
http://www.domo.tsx.org
y no olvides escuchar el programa

Ragnatel@ Cybercafe
Centro Comercial Santa Fé, Local 472, Primer nivel
Teléfonos 258-0782 y 258-0783
A la persona que presente el anuncio publicado en la revista DOMO se le obsequiarán dos capuccinos.

WORK SPACE
Avenida Othon de Mendizabal Oriente #343
Col. Industrial Vallejo
Centro Comercial Torres Lindavista
Locales 9,10,11 y12

WORK SPACE
Miguel Angel de Quevedo # 560
Locales 4 PB
PROMOCION: 10% DE DESCUENTO

Javachat Café Internet
Génova 44-K Zona Rosa
06600 México, D.F.
Tel. 525-6853
Abierto los 365 días del año de 10.00 a.m. a 10.00 P.M.
Equipos Pentium Multimedia.
PROMOCION: en la compra de tu sesion de acceso, te obsequiamos café o refresco.

CIBERPUERTO
Alfonso Reyes 238 Col.: Hipodromo-Condesa. México 06100 D.F.
4 equipos con multimedia 2 equipos sin multimedia, enlace es dedicado de 64Kbps.
PROMOCION: 1 café o refresco por cada hora de uso de maquina y una impresión laser (b&n) esto cada hora de estadia en el café.

Internet Station
Arquimedes 130 local 20,
Metro Polanco
Equipo Pentium MMX a 200 MH, con tarjetas de sonido y bocinas, algunas con AWE 64 de sonido espectacular y tarjeta "extreeme" de video tridimencional.
PROMOCION: Descuento del 20 % unicamente en renta de Internet o de Computadora. no aplica a ningún otro servicio.

ShareWeb CyberCafe
Av. Madero Ote. 573-C
Col. Centro, C.P. 58000
Morelia, Michoacán, México
PROMOCION: Descuento del 25% al presentar la Revista DOMO o Impresión de la hoja de internet DOMO.

Morell@Net CyberCafe
Av. Madero Pte. 1033
Col. Centro, C.P. 58000
Morelia, Michoacán, México
Todos los equipos cuentas con Multimedia (bocinas, Microfono, CD-ROM) Proximamente VideoCamara
PROMOCION: Descuento del 25% al presentar la Revista DOMO o Impresión de la hoja de internet DOMO.

Web & Play C@fé
Ejercito Nacional 7624
Pradera Dorada.
Cd. Juarez Chihuahua, Mexico.
PROMOCION: descuento de 50% en la renta de una computadora presentando la revista DOMO con el anuncio.

Café Internet El Naveg@nte
Av. 15 de Mayo No. 2939 Local 7 (Estacionamiento de Grupo ACIR)
Puebla, Puebla.
20 Computadoras con acceso a Internet, 10 de ellas con Multimedia
Impresión a Color Laser cualquier imágen en camisetas o cualquier superficie plana. Comida rapida y de bar
Cursos de internet y de Microsoft Office
PROMOCION: Exclusivamente a los lectores de DOMO, gratis un curso de Internet con un valor de $120.00

Z-Café
Batallon de San Patricio No. 1000
Loc. 2408
Mol Plaza Fiesta San Agustin.
66220 Garza Garcia, Nuevo Leon
20 % de Descuento en consumo presentando la revista.

Ocaso cybercafé
Dr. Mora 1300-2. Colonia: Las Quintas. C.P: 80060. Culiacán. Sinaloa.
Equipos Pentium 200 Mhz, 32MB en RAM, bocinas y Diadema/microfono.
PROMOCION: 10% en alimentos y equipo de computo.

Grupo Internética, S.A. de C.V.
Grand Plaza Toluca, Local 48, Colonia Centro. C:P. 50000 Toluca, Edo. de México.
Equipos Multimedia con diademas.
PROMOCIONES: a).-10 % de descuento en todos los servicios de cibercafe.
b).-En la compra de culquiera de nuestros planes de membresía, no paga suscripción (ahorro de $60.00)

SUSCRIPCIONES A DOMO

Te pasa a menudo, vas a la tienda y ya se acabó el DOMO del mes, te fuiste de viaje y no lo pudiste conseguir, no encuentras ejemplares atrazados, te lo quieren vender a muchisimo mas de quince pesos o simplemente deseas recibirlo a domicilio.

SUSCRIPCIÓN GRUPAL, consta de que al menos 5 personas se suscriban por 6 meses o más.

NO HAY SUSCRIPCIONES INDIVIDUALES, ya que la pérdida de correo era muy molesta para los suscriptores y para nosotros

¡Incluye gastos de envío a domicilio!
Recibirás tu suscripción, ¡al día siguiente de su aparición al público!

¿Como suscribirte?, muy fácil, ve a una sucursal del banco BITAL, llena la ficha de depósito con los siguientes datos:

1.número de cuenta 4002853844
2.a nombre de Valente Espinosa
3.cuenta residente en el D.F
Te devolverán la ficha sellada y con el importe impreso.
Luego nos mandas por fax tu ficha de depósito al teléfono (015)-388-5205

Nombre _____

Dirección, _____

_____

_____

CÓDIGO POSTAL_____ Teléfono_____

número de suscripciones _____ cantidad de meses_____

Te llamaremos dentro de las 48 horas siguientes para confirmar tu suscripción.

Dudas o aclaraciones a la Línea DOMO, (015) 388-5205, si gustas llama después de las 9 de la noche y ahorras con LADA. Y por correo electrónico también, en la página web
http://domo.hypermart.net/domomarket/.

	6 ejemplares cada uno recibirá 6 revistas	12 ejemplares cada uno recibirá 12 revistas
5 personas	$630 cada uno aporta 126 pesos	$1,260 cada uno aporta 252 pesos
6 personas	$756 cada uno aporta 126 pesos	$1,512 cada uno aporta 252 pesos
7 personas	$882 cada uno aporta 126 pesos	$1,764 cada uno aporta 252 pesos
8 personas	$1,008 cada uno aporta 126 pesos	$2,016 cada uno aporta 252 pesos
9 personas	$1,134 cada uno aporta 126 pesos	$2,268 cada uno aporta 252 pesos
10 personas	$1,200 cada uno aporta 120 pesos	$2,400 cada uno aporta 240pesos
30 revistas por mes	PRECIO MAYORISTA Plan para tiendas, escuelas, librerias. Llámanos por teléfono para mas detalles	

Silent Möbius

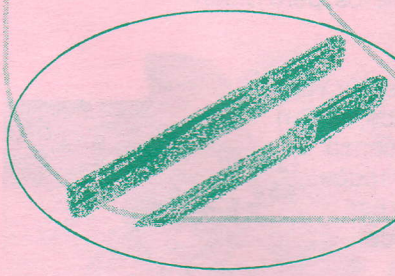
Por Gladis Pérez

PARTE 3

Nami Yamigumo: Clérigo
Estatura: 1.59 m
Peso: 48 kg
Sangre: AB
Color de ojos: Púrpura
Fecha de nacimiento: 26-junio-2008
Signo: Cáncer
Lugar de nacimiento: Japón

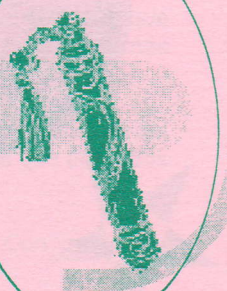
Nami es una de las oficiales originales de la AMP, enviada para entrenarse bajo la guía de Rally a la edad de 15 años a petición del padre de Nami. Es la heredera de la casa de Yamigumo, un antiguo clan dedicado a defender a Japón de las entidades y otras criaturas sobrenaturales. Ella también puede sentir la presencia de seres sobrenaturales con sus poderes y comunicarse telepáticamente, además, otras de sus habilidades místicas están centradas en su ofuda y agua bendita. Opuestamente a las otras miembros de la AMP que portan el uniforme reglamentario, Nami siempre esta vestida con su kimono de sacerdotisa, el cual la provee con protección mágica cuando llega a pelear con seres poderosos. No lleva una pistola ni un Graviton, en lugar de eso, ella esta armada con la Daga Kirin (la cual le asegura que será la próxima cabeza del clan Yamigumo) y la Espada del Tigre Blanco, ambas son armas encantadas muy poderosas. Nami es muy educada, tímida y calmada. Generalmente modesta, Nami es moderadamente meticulosa y bastante protectora de sus compañeras de equipo. La limpieza la obsesiona al punto de pasar horas limpiando los locales de la AMP y siempre esta sermoneando a Katsumi y Kiddy por el desorden que ellas dejan. Raramente es vista sin una escoba cuando no esta combatiendo la maldad. También guarda múltiples uniformes en caso de que su muda principal se ensucie. Un efecto lateral de esta fobia es un disgusto pronunciado por los insectos y otras pequeñas criaturas rastreras. Tiene una hermana mayor llamada Nana, a quien respeta mucho.

Ofuda
Son grandes pedazos de papel rectangulares inscritos con texto de una forma antigua de kanji. Si son colocados en una criatura sobrenatural, ésta se quemará, dañando el objetivo. Puede colocar varios ofuda como puntos y usarlos para formar una barrera espiritual. Finalmente, puede colocar un ofuda como una marca, permitiéndole sentir si alguien la cruzó.



Finalmente, Nami lleva dos artefactos mágicos muy potentes. Estos son la Daga del Kirin y la Espada del Tigre Blanco. La Daga es un arma corta, cuando es sacada, puede ser usada para convocar al espíritu del Kirin, el cual toma la forma de un rayo de luz de energía y fuego. Si la sostiene delante de ella, Nami puede usar la Daga defensivamente, levantando un escudo para defenderse de los ataques. La Espada del Tigre Blanco es un arma que ella adquiere más tarde en la serie, es larga, pareciendo una versión aumentada de su daga. Su habilidad principal es cortar muy bien. Como un último artículo, la ropa de Nami, la cual ha sido inscrita con numerosos kanji, encantándola para protegerla del mal. Este kanji es visible para aquellos que pueden ver energía mágica.

Nami también lleva varios frascos de agua bendita, que puede ser arrojada a un objetivo. Aunque el agua bendita no provoca un gran daño al principio, actúa muy parecido al ácido, quemando y disolviendo cualquier criatura sobrenatural que toca.



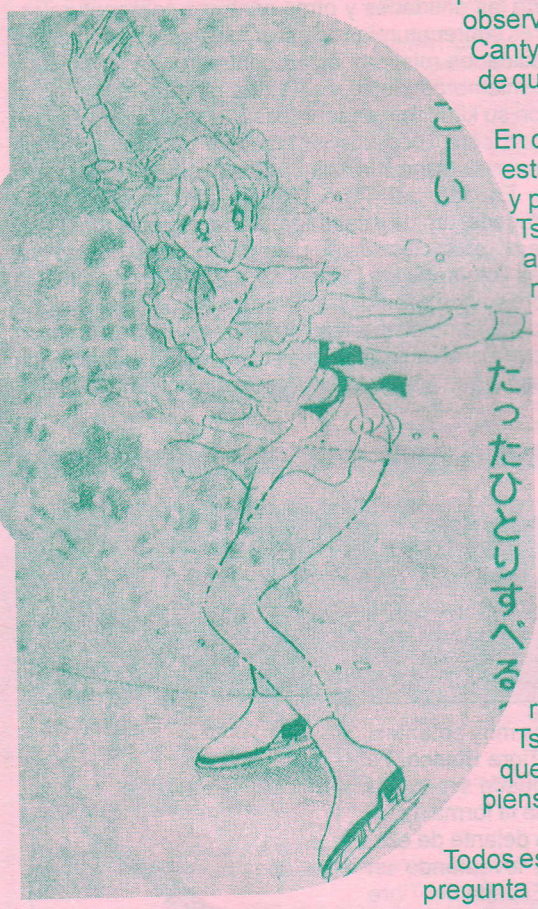
Cherry Project

Parte 6

Por Gladis Pérez

Cherry Project, capítulo 8

Chieri pide a Hiroshi que no diga eso, pero él le responde que no tienen tiempo para esperar ya que Tsuzuki dejará de patinar después que termine la secundaria, se dedicará a estudiar liderazgo para atender los negocios de su padre, por lo que se verá obligado a dejar el patinaje, únicamente le queda un año y unos cuantos meses. Chieri lo mira mientras él se disculpa, entran al salón Kouichi y Tsuzuki, Kouichi pregunta a Hiroshi si fue a felicitar a Chieri, ya que es la segunda persona en pasar los seis niveles a la vez después de Tsuzuki, él observa a Chieri marcharse junto con Kouichi y Hiroshi, pregunta a Canty si la estaban molestando pero ella le responde que no y se queja de que él nunca dice algo agradable, después se marcha.



En casa, el papá de Chieri le dice que vayan a celebrar, ella le dice que esta bien mientras se pregunta si fue su influencia, va hacia su cuarto y piensa que sus esperanzas estaban muy altas al querer patinar con Tsuzuki. En casa de Tsuzuki, su padre le dice que quiere que empiece a prepararse, él se va a su cuarto y se pregunta si ya tiene que renunciar.

Chieri sale y se encuentra con Yuni y los tres chicos, Kouichi le pregunta dónde quiere ir ya que deben celebrar y ella responde que vayan a patinar. Todos van a la pista y Yuni le pregunta si estará bien con su pie, Tsuzuki se sienta con ella, le pone una esponja y le dice que sabía que diría que fueran a patinar. Chieri comienza a patinar y Kouichi dice que ella esta llamando la atención, la observa mientras Hiroshi le pregunta si entre los tres encontraran a alguien como ella, él le responde que no hay tal persona, y Chieri les dice que vayan a patinar, ella ve a Tsuzuki mientras piensa que creía que podría patinar con él y se pregunta si no podrá seguirlo, choca con Hiroshi y cae al suelo, ella le pregunta si han decidido quien va a ser la pareja de Tsuzuki, él le responde que prometió que no hablaría al respecto, Kouichi la levanta y le pregunta si se encuentra bien, Tsuzuki comenta que deben marcharse y Yuni mirando a todos dice que Chieri parece una princesa con sus tres caballeros, pero Chieri piensa que perdió su oportunidad en serlo.

Todos están esperando a Chieri fuera de la pista, ella llega y Yuni le pregunta si piensa marcharse con los patines puestos, Chieri contesta que se le olvidó cambiárselos y Tsuzuki comienza a reírse incontrolablemente; ella le dice que no es gracioso, después piensa que él es alguien que no puede alcanzar, pero que en ese momento esta enfrente de él. Chieri corre hacia Tsuzuki y le dice que quiere estar a su lado, él le pregunta que si esta loca, ella le contesta que no, que le gusta los patines y luego se queda mirando sus ojos.

Tsuzuki entra a su casa y le dicen que alguien fue a verlo, Canty lo estaba esperando, lo mira y le dice que le tiene una proposición, que la haga su pareja.

つづく Continuará...

Code name: Sailor V

Por Gladis Pérez

Parte 4

Capítulo 5
El argumento de la Agencia Oscura

Mina y Hikaru comentan del concierto de los Chicos Oscuros, al cual acaban de asistir, Artemis llama a Mina y ella se despide de Hikaru y reprende a Artemis diciéndole que si quiere dar un espectáculo al hablar, él le dice que debe ser cuidadosa ya que los enemigos que se han derrotado han sido ídolos. por lo que si quiere ser una guerrera de la justicia debe consultar primero con él e investigar antes de ir a un concierto. Mina le contesta que no se preocupe ya que el trío de los Chicos Oscuros no son malígnos. Más tarde, Amano dice a Mina que hay un nuevo grupo, el de las Gemelas Oscuras y que son hermanas de los Chicos Oscuros.

En el departamento de policía, Wakagi es enviado a cubrir el concierto de una cantante, el de la Princesa Oscura y al escuchar su canto, él queda maravillado. En otro lugar, en la Agencia Oscura, Fluorite se regocija al ver que ha enviado ídolos para todas las edades y que todo esta resultando bien ya que ha hecho una gran campaña de publicidad, después recibe una llamada, se trata de Danburite y le dice que se lo deje, Pandora y su hermana fallaron y que no puede pasar por alto eso, Fluorite conesta que ha enviado muchas copias de ídolos para que efectuen el lavado de cerebro, con lo que obtendrá mucha energía y llevará a cabo la destrucción de los humanos.

Artemis se dirije a la escuela de Mina para encontrarse con ella y comentarle que hay muchos anuncios de los ídolos de la Agencia Oscura, y que estas personas se ven extrañas. Al terminar las clases todos se apresuran a ir a casa para ver a sus ídolos en la TV, o escuchar sus CD's, Mina ve que se le cae el CD a Hikaru y ella no se da cuenta, Mina lo recoje y agarra el reproductor de CD's de Amano para escucharlo, el cantante en su canción dice "Agencia Oscura", Artemis se lo quita y le dice que no lo escuche ya que es un lavador de cerebros, comienza a pegarle en la cara y Mina vuelve en sí, él la reprende de que no esta haciendo su trabajo como guerrera de la justicia, ella le responde que ha estado haciendo lo que puede pero que no hay ninguna razón para ella ser una guerrera de la justicia, y con respecto a los enemigos no conoce nada ya que no se lo ha dicho. Mina y Artemis se dirijen al centro de juego, él presiona un botón del juego de Sailor V y Mina cae por un agujero se abrió en el piso, llega a un sótano y ve computadoras en las paredes con un enorme monitor al centro, el "jefe" le dice que es el centro de comandos, Mina le pide saber cuál es su forma real pero él le responde que no puede decirselo todavía y comienza a contarle de la organización de la Agencia Oscura, de que quieren absorber la energía humana y que planean conquistar el mundo, después le ordena que vaya a acabar con sus planes.

Mina y Artemis están fuera del mercado de la Agencia Oscura, ella se transforma en un soldado del ejército y entra. Los Chicos Oscuros agradecen al público y presentan a sus hermanas, pero en lugar de que entren ellas llega Mina quien se transforma en Sailor V, lanza su bumerang a la puerta y la abre. Fluorite esta observando todo y ordena eliminarla, los ídolos de la Agencia Oscura van tras ella. y con su rayo creciente los acaba, después manda su bumerang creciente a Fluorite pero no la detiene, entonces invoca el baño creciente de amor y al caer la lluvia Fluorite se deshace en la tierra, Artemis le dice que no eran los enemigos reales y que debe haber uno más poderoso, ella comprende y piensa que practicará más para derrotarlo.

Minako pasa a dos chicas que están mirando un poster cuando sale del centro de juego. "¡el juego de Sailor V!" dice una chica que tiene dos largas colitas rubias.

つづく Continuará...

CERRADO
COMIC'S
¡OYE RINA CHECA ESTO! A VER FIRULAIS...
GUAU!!
?
!
Kitty
LOS LIBROS DE CANDY CANDY ESTAN EN EL TERCER ANAQUEL A LA DERECHA
EL HENTAI ESTA EN LA PRIMER VITRINA A LA IZQUIERDA
ARF! ARF!
EL MANGA EPICO ESTA EN EL RACK DEL FONDO.... Y...
LOS FIGHTING DE PLAYSTATION ESTAN EN LA VITRINA DE LA DERECHA.
GRRRR
SERGGO

PATLABOR

Jinshaban - La Version Real

Fuente: Nikkei CG, Texto Original: Meguhisa Yamamoto, Traduccion y Adaptacion: Replicant01 en Tokio.

En el verano de 1998 Bandai Visual Enterteinment (B.V.E.) deicidio producir un programa piloto basado en la historia y personajes de PATLABOR. La meta de este proyecto fue el de representar fielmente en la pantalla una visión de Tokio en el futuro, donde la ciudad es patrullada por unidades robóticas. Para lograr la integración perfecta de Gráficas creadas por computadora, locaciones en Tokio y actores humanos se puso al frente de la dirección a **Oshii Mamoru**.

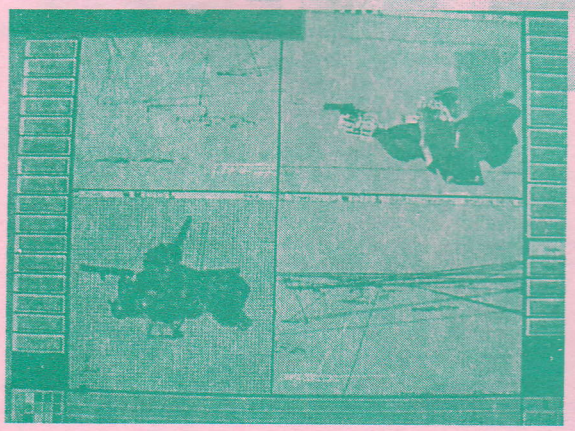
El equipo de trabajo fue compuesto por 44 artistas talentosos, con los conocimientos técnicos necesarios para llevar a cabo esta tarea. Es importante notar que estos artistas tenían experiencia en diferentes campos, desde animación tradicional de celuloides, video, audio etc, por lo que desempeñaron diferentes tareas a lo largo del desarrollo de este ambicioso proyecto. B.V.E. y Oshii Mamoru deliberadamente escogieron a este equipo por que todos sus integrantes demostraron estilos y personalidades muy libres y originales.

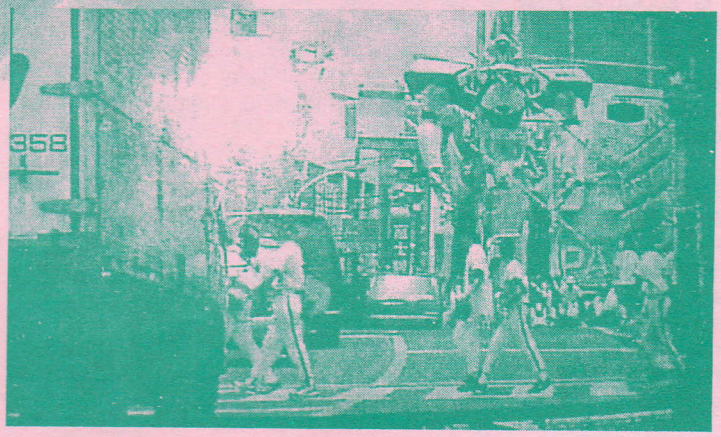
En Julio de 1998 se empezaron a crear los bosquejos y visualización de las escenas en *Storyboards*. En Agosto de ese año se filmaron escenas en locaciones del centro de Tokio dándole un toque de extremo realismo. Por ejemplo, una escena cotidiana en todo Japón es el esperar a que pase el tren para poder cruzar las vías que se encuentran dispersas por todos los vecindarios del país. ¿Que tal encontrarnos con una Unidad Robótica esperando con nosotros a que pase el tren?, sin embargo en el futuro en Tokio esto no seria la gran cosa por lo que no le daríamos mucha importancia. En una escena parecida vemos integrada la acción real con el modelo en 3D de una manera perfecta, perfecta por la simplicidad en su contenido y concepto pero al mismo tiempo compleja en su desarrollo técnico. La clave para el realismo de esta escena es la luz de ambiente del modelo 3D que encaja con la de la escena en locación.

Para septiembre del año pasado ya se tenían casi terminados el minuto 53 segundos que durarais este pequeño pero gran cortometraje. Hasta el momento no se ha decidido si se realizara algo mas, una serie o una película, basados en el resultado de este proyecto. Por lo que estaremos atentos en alguna noticia que se presente, y claro que los mantendremos informados, por el momento este cortometraje podrá ser apreciado en SIGGRAPH.

Nota Técnica: se utilizaron 24NT Workstations trabajando con 3Dstudio Max, SoftImage para la construcción de modelos. After Effects y Elastic reality para la mezcla de imágenes en video.

Copyright Bandai Visual Enterteinment 1998,1999





¿Son o no son?

Por Hebert Gutiérrez Morales

La chica dulce: A este personaje es casi imposible no amarla (porque siempre es mujer), no tiene ni una gota de malicia en todo su ser. Al igual que la protagonista muy buena, quiere el bien de los demás, pero es tan dulce que nadie se atreve a hacerle daño. La diferencia entre esta categoría y la de la desconectada es que la chica dulce sí conoce la situación y trata de ayudar: Okinu (GSM), Chibi-Chibi (no confundir con la pesada de Chibiusa) (SM) y Heidi (Heidi).

El contreras: personajes que siempre le lleva la contraria al principal, ya sea por placer personal o porque de verdad sienten una gran antipatía; a pesar de sus diferencias en muchas ocasiones (sin importar si son amigos o enemigos), tienen que trabajar juntos(as) para conseguir un objetivo en común. Esta categoría es muy flexible ya que éste(a) puede ser en verdad de los peores enemigos del protagonista o el extremo opuesto de ser su mejor amigo(a) a pesar de sus eternas discusiones: Emi (GSM), Rei (SM) y Ryoga (R½) son tres ejemplos.

El impulsivo: Es todo lo contrario al calmado, éste(a) siempre busca el camino que se ve más fácil y no se detiene en pensar las consecuencias (que normalmente las hay), en otras palabras es un(a) "Valen muy poco las reglas" y acaba pagando el precio. Por ejemplos: Umi (MKR), Bulma (DB) y Pop (DQ).

El maestro: Este personaje es el que enseña al protagonista a utilizar sus habilidades; casi siempre él (o ella) era el más poderoso, pero sus tiempos de gloria han pasado y ahora su alumno(a) está destinado a ocupar su lugar. Este personaje en muchas ocasiones acaba muerto antes de la mitad de la serie, o el autor "mata" su importancia al hacerlo poco trascendente, con apariciones espontáneas con menor importancia a la que tuvo al inicio. Los ejemplos son: Sr. Vitalis (Remi), Abban (DQ) y Roshi (DB).

El gandaya: Éste(a) nunca puede faltar (ni en el anime ni en nuestra vida cotidiana), él (ella) es muy parecido al codicioso pero no sólo piensa en dinero, también en comida, propiedades, poder, en fin, cualquier tipo de placer. No le importa mucho lo que les pueda pasar a los demás si él (ella) consigue lo que anhela, y aunque es de poco fiar, el resto de sus compañeros lo siguen aceptando porque de vez en cuando es útil. El más digno de sus representantes es Genma (R½), además de Oolong (DB) y Yakuchin (GSM).

La señora correcta: Este personaje es casi obligatorio en animes de épocas anteriores a la actual, o sea de inicios de siglo. Son las clásicas señoras amargadas y que siempre deben seguir las reglas de la sociedad y de la familia; siempre tendrán al protagonista medio inquieto que les causa muchos enojos. El personaje en sí no es malo (aunque en ocasiones parezca que sí), simplemente es demasiado correcto para permitir que los demás se diviertan: Tía Abuela (CC), Srita. Rothenmeier (Heidi) y Sra. Metlock (Secret Garden ó SG).

El bueno "malo" (o gruñón): Es ese que tal vez una ocasión fue malo y reivindico el camino, en ocasiones es más cruel que los malos a los que se enfrenta, actitud que no inspira mucha confianza en los demás, aunque después se acostumbran. Él siempre hará las cosas a regañadientes, argumentando que no lo hace por el bien de la causa sino porque va a demostrar que es el mejor. En DB hay tres: Ten shin Han, Piccolo y Vegeta, aunque también tenemos a Ikki (SS), Zenki (DCZ) y a Ron (Bt'x).

El mocoso malcriado: Este es de los personajes más reales, está alrededor de los 10 años ó menos y es respondón, grosero, "hojaldra" y demás atributos que hacen que lo llegues a odiar en serio. Aunque casi siempre ese comportamiento demuestra su inseguridad y, tal vez, la falta de afecto, por lo que quiere llamar la atención (como cuando sucede en la vida real), aunque conforme va avanzando la serie es natural que después cambien de actitud cuando se les presta la atención que pedían a gritos: Chibiusa (SM), Ascott (MKR) y Colín (SG).

El héroe de apoyo: Este en algún momento de la serie fue de vital importancia, pero conforme va avanzando la historia, va perdiendo ése lugar frente a otros que llegan más fuertes y, al igual que el maestro, su importancia va desapareciendo y casi nunca llega al final de la serie porque se separan del grupo al comprender que ya no es necesario: Yamcha (DB), Soma (DCZ) y Ráfaga (MKR).

La cantante: Puede ser profesional o no, también puede ser que sus canciones ayuden en algo para vencer al mal o simplemente cantan por el placer de hacerlo, pero es una delicia escuchar las interpretaciones con su dulce voz durante la animación, independientemente que conozcas el idioma japonés o no. Tenemos de ejemplos a: Lynn Min May (su alteza de Macross), Rei (SM), Okinu (GSM) y Fuu (MKR).

El inepto: No es precisamente un inútil, ya que esporádicamente es de utilidad para la causa del equipo, pero normalmente es un estorbo, aunque esa no sea su intención. También suele ser muy cobarde por lo que trata de no entrometerse en los problemas que estén teniendo, pero invariablemente acaba dentro de los mismos. Ejemplos de ellos: Yokoshima (GSM), Bruce Harper (CT) y Oolong (DB).

Los buenos "sospechosos" y los hermafroditas: Puse a ambos aquí porque tienen problemas con su aspecto físico, pero todos tienen tendencias sexuales heterosexuales (a excepción de una que mencionaré al final). Los hermafroditas, a pesar de poseer ambos sexos, su personalidad se mantiene intacta y seguirá actuando igual que de costumbre sin importar que tenga el sexo opuesto: el popular Ranma (R½) y los three lights/Sailor Star Lights (SM). En cuanto a los "sospechosos", no se sospecha de su lealtad, pero tienen una apariencia que se aproxima mucho al sexo opuesto, pero no por ello son homosexuales, simplemente tienen apariencia y actitudes del sexo opuesto. Sólo Haruka Tenouh de los ejemplos que voy a mencionar en realidad es lesbiana: Ukyo (R½), Shon (SS), Leopoldo (Bt'x) y la ya mencionada Haruka (SM).

El ornamento: Es aquel animalito que acompaña siempre al protagonista y a sus amigos, hagan de cuenta un gato en una casa sin ratones ya que come, duerme y pide atención, pero no es muy útil, sólo adorna el paisaje. Aunque como cualquier personaje, llega a resultar útil, lo es en situaciones de poca importancia. Su participación no tiene mayor relevancia en la historia, más que para situaciones chistosas, lo cual se podría decir que es su labor, la de entretener al grupo y mantenerlos felices. Tenemos tres muestras: Mokona (MKR), Clean (CC) y Gome (DQ).

Los mechas vivientes: A últimas fechas han surgido Mechas con la habilidad de pensar y sentir, tienen su propia voluntad y se deben hacer uno con su compañero de batalla humano para interactuar mejor. Era obvio que este paso creativo se tenía que dar después de Macross o de Mazzinger Z. Los tres exponentes de esta categoría son: Betas (Bt'x), Genios (MKR) y Evas (NGE).

つづく Continuará...

manga vs prosa parte 3

Para concluir este tema de manga vs prosa, deben saber que en Japón muchas novelas escritas se leen como si fueran manga, muchas de ellas son novelizaciones de historias manga. Desde hace muchos años, los editores descubrieron que cuentan con un relativamente gran mercado para el manga novelizado debido a que (por la razón que sea) la gente simplemente prefiere el texto a las imágenes, y esta tendencia se encuentra no solo en los libros sino también en las revistas, si ustedes han tenido la oportunidad de hojear una revista **NEWTYPE** encontraran que existe una sección de novela, la cual esta ilustrada con 2 o 3 imágenes al margen de los bloques de texto. Otro ejemplo son las "Jump J Books" que se anuncian con el slogan; "super novelas visuales del nuevo entretenimiento", publicadas por Shueisha, además encontramos una revista de aparición semestral "Jump Novel" con historias ficción de estilo manga.

Pero ahora hemos descubierto otra área en la que el manga es extensivamente utilizado, y como en **DOMO** lo hicimos de conocimiento general en las conferencias que nos invitan a impartir en múltiples foros escolares y públicos. Una de los secretos mas guardados del sistema educativo japonés el la aplicación de técnicas gráficas en los libros de texto, logrando una motivación y predisposición al estudio.

En el lado empresarial este mismo método se aplica. Al encontrar a una empresa que se anuncia con la siguiente leyenda: "transformamos texto en manga, podemos hacer cualquier cosa en formato manga incluyendo manuales, guías de empresas, reportes, herramientas de mercadotecnia, planes de proyectos, historias personal y corporativas".

En la práctica, se percibe que esta peculiar forma de documentos, logran la motivación de las personas, ahora las reuniones de trabajo no son provocadoras de bostezos sino que mantiene despiertos a los asistentes y verdaderamente interesados en el tema.

Ya debes tener acceso internet de alguna forma, te dejamos esta dirección: http://www.trendpro.co.jp/

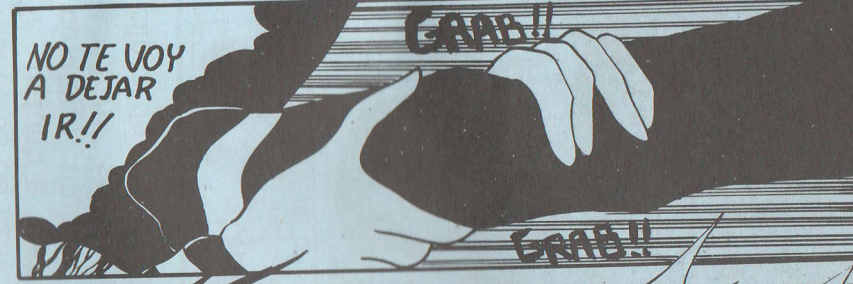
Trend Pro, es una empresa dedicada a la producción de manga para negocios, ofreciendo a sus clientes una variedad de estilos muy amplia, al contar con mas de cien artistas de manga, ilustradores y escritores. Algunos de sus artistas son muy conocidos en el medio, y otros son menos populares pero muy talentosos.

El primer gran éxito de la compañía, fue un infomercial incluido como suplemento en las paginas del muy prestigioso periódico Asahi, en esa obra, se presenta a un empleado de oficina involucrado en una inversión conjunta y las tendencias de la empresa en el futuro (como una mayor computarización de procesos y un aumento en el numero de mujeres contratadas).

NO PERMITIRE QUE LE HAGAS DAÑO!...

LE PROMETÍ A HARUMI ESTAR SIEMPRE CON..
ELLA, POR ESO VOLVÍ PARA CUIDARLA...

Y SIN IMPORTAR LO QUE RIE LE HA HECHO....SIGUE SIENDO...
MI HERMANA.


NO TE VOY A DEJAR IR!!
GRAB!!
GRAB!!

¡TU NO ERES COMO YO, TU ERES EL ALMA DE UNA PERSONA!

¡¡SUELTAME O TE ARRANCO LA CABEZA! MALDITA MOCOSA!!

Compra Venta Entre Aficionados

Busco amigas(os) que les guste la Animacion y Mánga, Que les guste dibujar. De preferencia poblanos. Regalenme imágenes o mp3. :) Hablen de 9 pm en adel.

De: ELIUT
Localidad:Méx. D.F.
Teléfono 5 709 34 54
VENDO o cambio películas, imágenes (H y Normales), juguetes, música y juegos de Varias Series de Anime (estreno y viejas)mas de 100 series y muy barato... , Hablar de 9pm a 11pm de Lunes a Viernes.

De: Ryouga
Localidad: Mexico, df
Teléfono (5)784-06-08
hola Si te interesan los cds de Macross, slam dunk, Caballeros, o sailor moon, pues hablame o comunicate por mail, ya que yo los tengo. Atte: Ryouga

De: Benlly
Localidad: Puebla,pue
Teléfono (01 2) 242-13-95
quisiera pertenecer a un club de otakus, de preferencia aqui en el centro de la ciudad, y tambien quiero tener amigos(as) interesados en el anime.

De: CARLOS (FURANKUSHICO)
Localidad:ACAPULCO / GUERRERO
Teléfono 01- 74 - 865077
alguien que me venda o regale los capítulos de neon genesis evangelion, tengo videos hentai y una gran galería de imágenes normales y hentai por si alguien quiere intercambiar.

De: Diego
Localidad: México DF
Teléfono 6 76 96 72
quisiera pertenecer a un club importante de anime porfavor llamenme en las tardes tengo 16 años de edad porfavor llamenme

De: Rodrigo Ayala Lobato
Localidad: Tlaxcala/Tlaxcala
Teléfono 2 44 06
En cualquiera que este interesado en intercambiar imágenes o cualquier musica de anime comunicarse conmigo (tengo de todo)

De: Jesus
Localidad: Victoria/Tamaulipas
Teléfono 31-6-04-51
Se solicitan canciones de dragon ball en cualquiera de sus formatos (no necesito midis).

De: Isael Erick
Localidad: Temixco/morelos
Teléfono (0173)253792
Hola habla el único e inigualable Yokoshima, me gustaría contactar gente que le guste el anime, llama a partir de las 2:pm Gracias, y que viva la animacion

De: Adan Esau Luna
Localidad: Escobedo, Nuevo Leon
Teléfono (8)384-3864
Urgente!. Necesito Imagenes de Ranma,Slayers,Mikami,Neon Genesis,SlamDunk,Megami Paradise y Fralen Yuna. Para mi página en Web... Compro en diskettes o e-mail..

De: Hector catala
Localidad: Mexico D.F.
Teléfono 5-3010016
HOLA, Soy un coleccionista de video juegos de dragonballz si alguien save como puedo conseguir el juego para snes dragonballz hyperdimension por favor SELO AGREDECERIA MUCHO.

De: Diego
Localidad:edo de mexico
Teléfono (5)3 00 97 82
vendo carro de radio control NIKKO inalambrico $400 y cd rom con fotos de varias caricaturas $70 y cabeza de chewbaca de micromachines $120 o a tratar

De: JESUS EDUARDO ALTAMIRANO
Localidad:CHALCO, EDO DE MEXICO
Teléfono (01597)31908
busco personas para integrarse en un equipo de dibujantes para un comic, tambien a quien desee intercambiar todo tipo de mercancia hentai o sencilla de cualquier serie aqui se las tengo.escribir interesados a calle 2 de abril no. 5 chalco estado de mexico c.p. 56640

De: Serpentarius
Localidad:d.f
Teléfono 57815481
cambio imagenes hentai y normales, tengo cerca de 10000 imagenes (1.38 gigas).tambien me gustaria conocer personas que les guste el anime.

De: Christian Granados
Localidad: Mexico D.F.
Teléfono 5-383-35-60
Cambio libro de ilustraciones de ranma (memorial book),la serie completa de Evangelion en video,2 cds de Ranma (entradas y salidas)de SM,manga no.1 de ranma (original japones)2 numeros de angel y 2 de visionary de U-jin,un cd con 300 imagenes hentai,9 casets grabados directo del compacto (5 evangelion 2 saint seiya 2 ranma)y 100 pesos por un Playstation con un disco.Pregunta por Christian.

De: Marcel Cobián
Localidad:México, D.F.
Teléfono 5 516 85 80
Vendo CD: "The Cream P.U.F./SHARON APPLE". Original, virtualmente nuevo. Hablar antes de la 6:00pm. o por e-mail.

De: DANIEL LACY
Localidad:MÉXICO, D.F.
Teléfono 55-17-2535
vendo (o cambio por n.g.evangelion) mangas de ranma 1/2, originales y en buenas condiciones.

De: SINUHE (CHAMELEON)
Localidad:EDO.MEX
Teléfono 8-38-07-04
a todo otaku¡¡¡ compro cd de musica piano fantasia de saint seiya, vendo y cambio todo lo relacionado a el anime, en especial de saint seiya & vampiros (clan brujah). felicidades a DOMO.

De: Pável
Localidad:México, D.F.
Teléfono 846-29-40
Hola soy nuevo en esto me gustaría que alguien me asesore con cualquier tipo de videos, libros, comics, tarjetas, etc. Por Favor de a partir de las 9:30pm en adelante. Gracias

COLOCA TU ANUNCIO GRATUITO VISITANDONOS POR INTERNET EN:

http://

WWW.DOMO.TSX.ORG

SUSCRIPCIONES
PUBLICIDAD
DISTRIBUCION MAYOREO
PROMOCION DE EVENTOS
ANUNCIOS DE CLUBS
LINEA DOMO 5388-5205
EN LA CIUDAD DE MEXICO
DE PROVINCIA LLAME AL 01-5388-5205

MASCOTAS

Ahí viene Pikachu!

Otra tierna mascota, integrante de la serie Pokemon, o Poket Monsters, nos ha hecho reflexionar respecto a las mascotas aparecidas en series de anime.

En los primeros programas de anime, recordamos a Chim-chim (su nombre original es Senpei) de la serie Meteroro

Otro clásico son La cabrita Copo de Nieve y el perro San Bernardo, acompañantes de Heidi

Por el mismo periodo, el noble perro Capi, de la lacrimógena serie Remi

En series muy conocidas aquí, esta Luna y Artemisa, los gatos de la serie Sailor Moon

P-chan se vuelve voluntariamente en la mascota de Akane, en la serie de Ranma, de los demas personajes que se transforman en animales no los destacamos pues no alcanzan un estatus de mascotas.

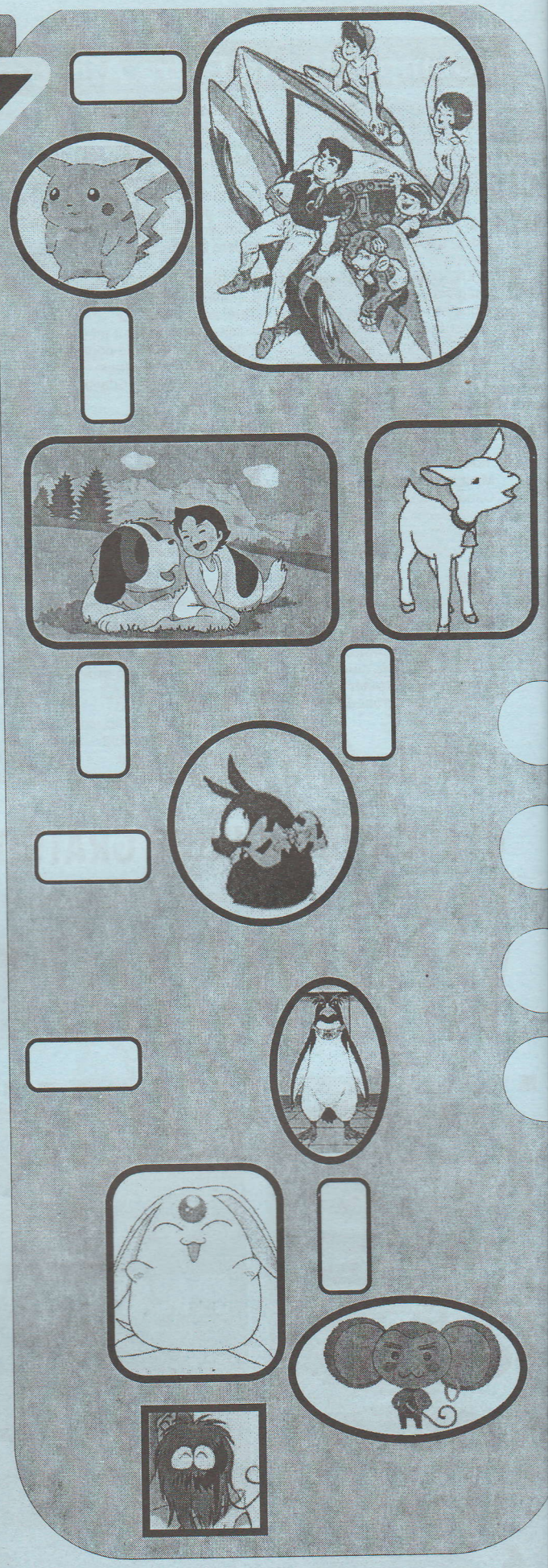
En Dragon Ball, Gohan tiene un dragoncito por mascota

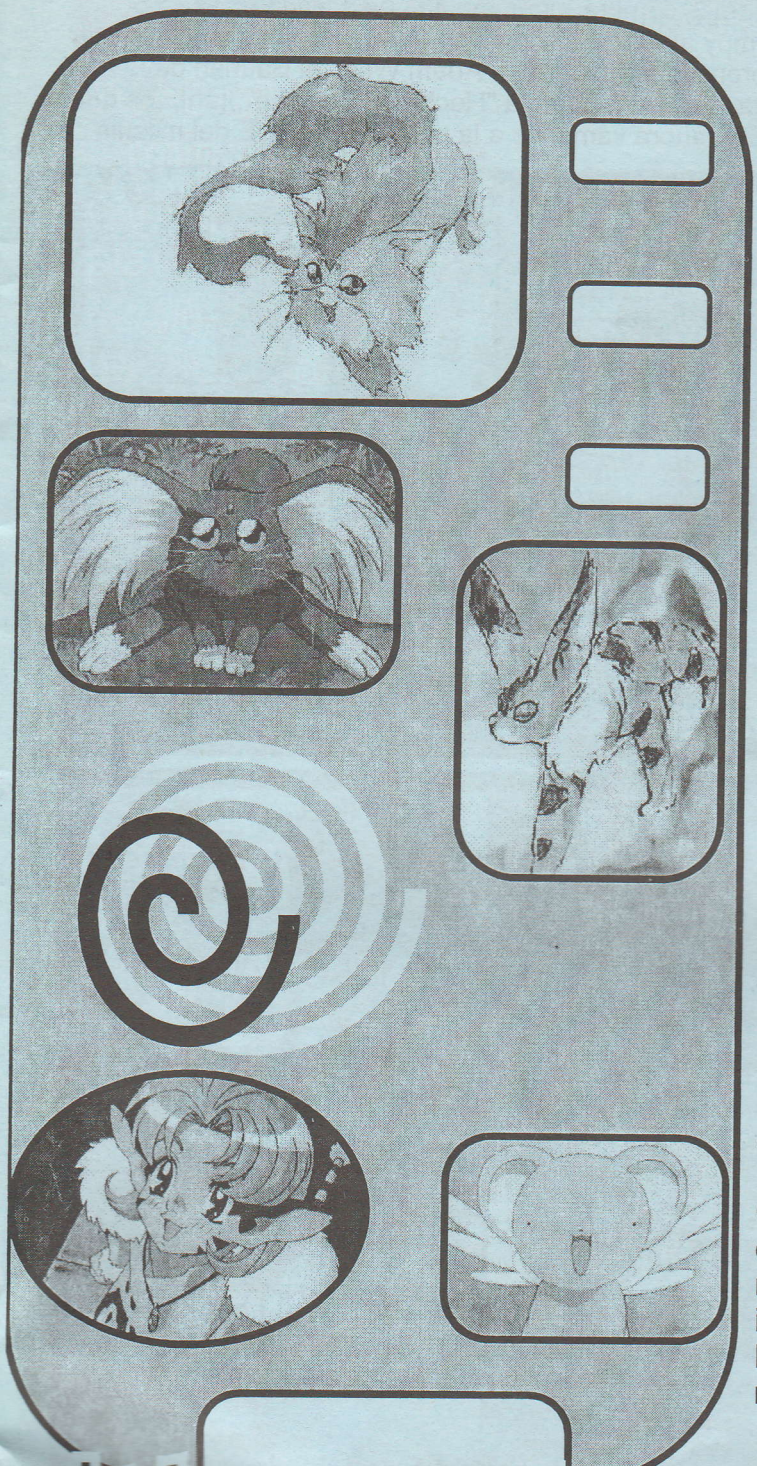
En series que solo se consiguen en videocasete, nos encontramos a Pen-Pen, un pingüino que habita en un refrigerador, come mucho, bebe alcohol y es mascota de Misato, en Neon Genesis Evangelion.

Mokona y su limitado vocabulario (puu puu) extraño ser de Guerreras Magicas, aunque hay quienes al no saber que tipo de animal sea este, consideran que es un conejo sin terminar de gestar.

Un ratón.de enormes orejas usando una arracada en una de ellas, llamado Chu-Chu, come muucho, y provoca la simpatía en el espectador. Funciona como recurso cómico y acompañante de Anshi en la serie Utena.

Macross 7 en su universo nos presento a Gubaba, casi siempre en el hombro de Milene.





Un animal que si es un gato, es Ura, quien acompañaba y protegía a Makoto, al tener la habilidad de transformarse en una armadura torzal. Esto en la serie El Hazard.

Un conejo peculiar llamado Shina, acompaña a Miyu en la serie de TV; Vampire Princess Miyu, tiene un ojo tetrico, el cual casi siempre esta cubierto por una de sus orejas, lo que lo hace verse bonito.

Otro conejo peculiar es Sasami en la serie Tenchi Muyo, un conejo que se transforama en una nave espacial.

Una criatura silenciosa, no hace graciosadas, no exaspera a quienes le rodean, de hecho, no hace nada!, pero su dramática aparición en la película de Nausicaa le hace merecedor de aparecer aquí, le llamaron Teto. Cabe mencionar que tienen una aparición en otra película de Miyazaki titulada "Laputa: Castle in the Sky" y aparece con el robot jardinero.

Es difícil definir a Merle como una mascota, al tratarse de un antropomorfo felino, que siempre acompaña a Van Fanel, pero opinen ustedes viéndola en Escaflowne

En Card Captor Sakura tenemos a Kerberos o kero-chan.

Otras muchas mas que nos faltan por reseñar, pero no dudamos que algunos de ustedes han nombrado a sus mascotas con nombres de mascotas de las series, imagínense una gata con el nombre de Rei; "-a ver Rei, ven, siéntate sobre mis piernas, eso es, buena niña.-

Agradecemos todas sus cartas

Adriá
n Gutiérrez Sánchez
Villas de la hacienda
Atizapan de Zaragoza
Edo. De México

Ana Lilia Santos
Col Santo Domingo
Coyoacán DF

Amadis Joaquín
Ibarra Cano
Col Carmelitas
Irapuato Guanajuato

Pablo A. Jimenez
Novoa
Col San Rafael,
Guadalajara Jalisco

Miriam García
Moreno
Barrio Talabarteros
Edo. México

Raquel Arias Díaz
Hacienda Ojo de
Agua Tecámac
Edo de México

Intercambio de correspondencia

Jaquelin González
Tezozomoc #6
Col. Santa Isabel Tola
CP 07010
México D.F.

Luis Armando Amaya
Leon
Calle 12 y Av sta
Cruz
Casa 12
Col Cuahutemoc
Acapulco Guerrero
CP 39550

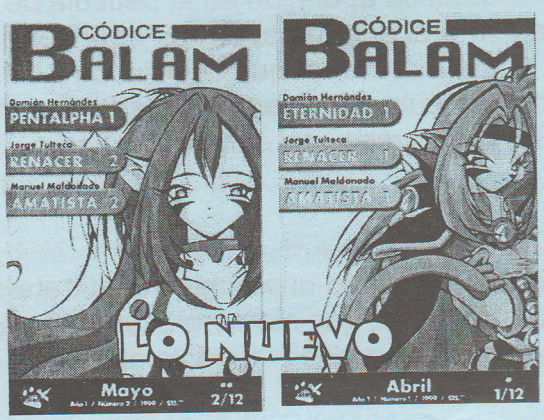
Judith Cruz Mendoza
(Ayanami)
Sur 116 #20
Col Tolteca
Deleg. Alvaro
Obregon
CP 01150
México D.F.

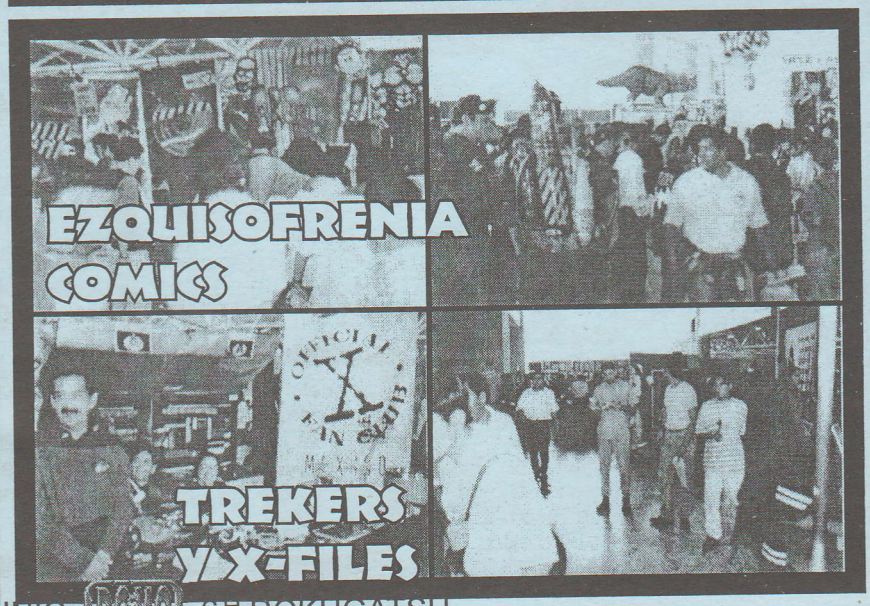
Erika "Serena Star"
Mora #314
Arboledas del
Mezquital
San Nicolas de los
Garza NL
CP 66449
En Monterrey llamar
al tel 3821440

Fabiola Rodriguez
Morales
Prol. 5 de Febrero
#23
Col El Recreo
Mexico DF CP 02070
Deleg Atzcapotzalco

Hidd
Admon 3, apartado
postal 4030
Mitras Centro
Monterrey N.L. cp
64461
Tel (0183) 155279

Que bueno que no viniste a la CONQUE, por poquito no alcanzamos comprar unas mantas bien picudas, NO ES CIERTO, si no veniste te lo perdiste pues estuvo bien suave, y muy ameno el ciclo de conferencias y las funciones de cine, uuf! Muchos disfrazados, no hubo agentes de seguridad broncudos (¡bravo!), y Adam West, el Batman de la tele estuvo de visita, aunque vimos a Luis Gantus muy delgado y desmejorado, parecía "Hecho de Peluche", ¡ah!, ¡es que si era un peluche como maestro de ceremonias! Y pues todo bien, ahora vámonos a la primer CONQUE del milenio.





COMICS CENTER
EL DRAGÓN
amplio surtido en
animación japonesa
precio
especial
a mayoristas
Rep de Colombia #75 local A3
horario de Lunes a Sábado
de 10am a 7 pm
DOMO JUNIO 1999
56
$17.00 PESOS
HECHO EN MEXICO